R.A. SALVATORE
LE LANDE DI GHIACCIO
(The Crystal Shard, 1988)

Venite a me,
o arditi uomini delle steppe,
ad ascoltare la mia storia,
che parla d'intrepidi eroi ed eterne amicizie
e del Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato,
di una banda d'amici
che, con l'astuzia o con gesta valorose,
crearono le leggende raccontate dai bardi
del malefico orgoglio di un povero sciagurato
e dell'orrore della Reliquia di Cristallo

A mia moglie Diane, e a Bryan, Geno e Caitlin per il loro sostegno morale e per la pazienza che hanno dimostrato durante tutta questa esperienza.

E ai miei genitori, Geno ed Irene, per aver creduto in me anche quando io non credevo in me stesso.

Preludio

Il demone si rilassò sul sedile che aveva intagliato nel gambo del fungo gigante. La fanghiglia circondava l'isola rocciosa e la lambiva nell'eterno rullio melmoso che segnava il confine di questo strato dell'Abisso.

Errtu tamburellò le dita munite di artigli e, mentre scrutava nelle tenebre, la testa cornuta simile a quella di una scimmia gli dondolava sulle spalle. «Dove sei, Telshazz?» sibilò il demone, in attesa di notizie della reliquia. Crenshinibon pervadeva tutti i suoi pensieri. Con quel pezzo di cristallo tra le grinfie, Errtu avrebbe potuto risalire di un intero strato, e magari anche di parecchi strati.

Ed Errtu era giunto talmente vicino a possederlo!

Il demone conosceva il potere di quel manufatto; Errtu era al servizio di sette *lichs* quando questi riunirono insieme i loro sortilegi malefici e crea-

VISIT…

rono la reliquia di cristallo. I *lichs*, spiriti di potenti maghi che si rifiutavano di giacere insieme ai loro corpi mortali, trapassati dal regno dei vivi, si erano riuniti per fabbricare il più maligno manufatto mai creato, che si nutriva e prosperava grazie all'elemento che i seguaci del bene consideravano il più prezioso di tutti: la luce del sole.

Ma i loro già considerevoli poteri si esaurirono: infatti la forgiatura di quell'oggetto aveva consumato i sette, poiché Crenshinibon rubò la forza magica che preservava lo stato di non morte dei *lichs*, alimentando così le sue prime fiammelle di vita. La conseguente esplosione d'energia aveva nuovamente scagliato Errtu nell'Abisso, e il demone credeva perciò che anche il cristallo fosse stato distrutto.

Ma Crenshinibon non poteva essere distrutto tanto facilmente. Adesso, dopo secoli, Errtu era di nuovo capitato sulle tracce del coccio di cristallo; una torre di cristallo, Cryshal-Tirith, con un cuore pulsante che era l'immagine esatta di Crenshinibon.

Errtu sapeva di essere vicino a quella magia, riusciva a sentire istintivamente la potente presenza del cimelio. Se solo l'avesse trovato prima... se solo avesse potuto impossessarsene...

Ma poi era arrivato Al Dimeneira, un essere angelico dai tremendi poteri. Al Dimeneira ricacciò Errtu nell'Abisso con una sola parola.

Errtu scrutava in mezzo ai vortici fumosi e alle tenebre quando udì i passi incerti.

«Telshazz?» mugghiò il demone.

«Sì, mio padrone,» rispose il demone più piccolo, incurvandosi tutto mentre si avvicinava al trono intagliato nel fungo.

«Lo ha preso?» urlò a gran voce Errtu. «Al Dimeneira è in possesso del cristallo?»

Telhazz tremò e disse piagnucolando, «Sì, mio signore... uh, no, mio signore!»

Gli occhi rossi e malvagi di Errtu divennero due fessure.

«Non è riuscito a distruggerlo,» si affrettò a spiegare il piccolo demone. «Crenshinibon gli ha bruciato le mani!»

«Hah!» sbuffò Errtu. «È persino più potente di Al Dimeneira! E dov'è, allora? Lo hai portato con te, oppure è rimasto nella seconda torre di cristallo?»

Telhazz gemette di nuovo. Non voleva dire la verità al suo crudele padrone, ma non osava disobbedirgli. «No, padrone, non nella torre,» sussurrò.

«No!» ruggì Errtu. «Dov'è?»

«Al Dimeneira lo ha gettato.»

«Gettato?»

«Attraverso i piani, mio clemente signore!» gridò Telhazz. «Con tutta la sua forza.»

«Attraverso gli stessi piani dell'esistenza!» grugnì Errtu.

«Io ho cercato di fermarlo, ma...»

La testa cornuta si scagliò in avanti. Le parole di Telhazz gorgogliarono in maniera indecifrabile mentre i feroci canini di Errtu gli squarciavano la gola.

* * *

Dopo aver viaggiato molto lontano nelle tenebre dell'Abisso, Crenshinibon giunse infine a posarsi sul mondo. Lassù in mezzo alle nordiche montagne dei Regni Dimenticati la reliquia di cristallo, ovvero l'estrema perversione, si adagiò tra la neve di una piccola valle a forma di scodella.

Ed attese.

LIBRO 1
TEN-TOWNS

1
Il fantoccio

Quando la carovana di maghi proveniente dalle Torri dell'Arcano vide la cima innevata del Monte Kelvin ergersi dal piatto orizzonte, si sentì più che sollevata. Il faticoso viaggio da Luskan al remoto insediamento di frontiera chiamato Ten-Towns era durato più di tre settimane.

La prima settimana non era stata troppo difficile. Il gruppo si era mantenuto vicino alla Costa della Spada, e sebbene stesse viaggiando lungo le terre più settentrionali del Reame, le brezze estive che soffiavano dal Mare Impervio erano ancora abbastanza piacevoli.

Ma quando superarono gli speroni più occidentali della Spina Dorsale del Mondo, la catena di montagne da molti considerata come il confine più a nord della civiltà, ed entrarono nella Valle del Vento Ghiacciato, i maghi compresero immediatamente come mai quel viaggio fosse stato loro sconsigliato. Sapevano che la Valle del Vento Ghiacciato, ovvero mille miglia

quadrate di tundra brulla e accidentata, era una delle terre più inospitali di tutti i Regni: e dopo un solo giorno di viaggio nella parte settentrionale della Spina Dorsale del Mondo, Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri maghi di Luskan considerarono quella fama del tutto meritata. Delimitata a sud da invalicabili montagne, ad est da un ghiacciaio in espansione, e da un mare innavigabile di innumerevoli iceberg a nord e ad ovest, la Valle del Vento Ghiacciato era raggiungibile solo attraverso il valico tra la Spina Dorsale del Mondo e la costa, una pista che veniva raramente usata se non dai più coraggiosi mercanti.

Per il resto dei loro giorni i maghi avrebbero conservato due ricordi vividissimi di quel viaggio, due elementi della Valle del Vento Ghiacciato che i viandanti non potevano dimenticare. Il primo era l'interminabile gemito del vento, come se la terra stessa si lamentasse senza posa tra atroci tormenti. E il secondo era il vuoto di quella valle: miglio dopo miglio nient'altro che la linea dell'orizzonte, grigia e marrone.

L'unica caratteristica diversa in tutta la valle era costituita proprio dalla destinazione della carovana - dieci piccole città poste attorno ai tre laghi della regione, all'ombra dell'unica montagna, il Monte Kelvin. Come tutti coloro che si avventuravano tra queste terre desolate, i maghi cercavano i lavori d'intaglio di Ten-Towns, le preziose incisioni nell'avorio fatte dalle ossa delle teste di trote che nuotavano nelle acque di quei laghi.

Alcuni dei maghi, tuttavia, avevano in mente guadagni più disonesti.

* * *

L'uomo si meravigliò per la facilità con cui il sottile pugnale era scivolato tra le pieghe della veste del vecchio ed era penetrato a fondo nella carne rugosa.

Morkai il Rosso si girò verso il proprio apprendista: aveva gli occhi sbarrati per lo stupore causato dal tradimento dell'uomo che egli aveva cresciuto come un figlio per un quarto di secolo.

Akar Kessell lasciò la presa del pugnale e si allontanò indietreggiando dal padrone, inorridito dal fatto che quell'uomo ferito mortalmente stesse ancora in piedi. Corse per mettersi al riparo ad una distanza sufficiente, ed inciampò nella soglia della piccola capanna che la città ospitante di Porto dell'Est aveva dato ai maghi di Luskan come temporanea dimora. Kessell tremava visibilmente, mentre ponderava le tristi conseguenze da affrontare nel caso che il vecchio mago avesse trovato il modo di sconfiggere perfino

la morte.

Che terribile fato gli avrebbe preparato il suo possente mentore per quel tradimento? Quali magici tormenti sarebbe riuscito ad evocare un autentico e potente mago come Morkai, tanto da superare le più atroci torture comuni ai mortali?

Il vecchio tenne lo sguardo fisso su Akar Kessell, anche quando l'ultima luce cominciò a svanire dai suoi occhi morenti. Non chiese il perché, non pose a Kessell alcuna domanda circa i possibili motivi. Sapeva che doveva trattarsi in qualche modo della conquista del potere - come avveniva sempre in simili casi di tradimento. Quello che lo stupiva era lo strumento, non il movente. Kessell? Come poteva Kessell, quel piccolo sciocco apprendista le cui labbra balbettanti riuscivano a stento a pronunciare la più semplice delle fatture, come poteva egli sperare di trarre qualche vantaggio dalla morte dell'unico uomo che gli avesse mai mostrato qualcosa di più che un'elementare o al massimo gentile considerazione?

Morkai il Rosso cadde morto a terra. Questa fu una delle poche domande a cui non trovò mai risposta.

Kessell rimase contro il muro, sentiva di aver bisogno di quel sostegno tangibile, e continuò a tremare a lungo. Poi, gradualmente, acquistò di nuovo la sicurezza che lo aveva spinto in questa situazione pericolosa. Adesso era lui il capo - così avevano detto Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri maghi con cui aveva fatto il viaggio. Una volta morto il suo padrone, lui, Akar Kessell, avrebbe avuto pieno diritto alla propria camera di meditazione e al laboratorio alchimistico nella torre Host dell'Arcano, a Luskan.

Così avevano detto Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri.

* * *

«Allora, è tutto finito?» domandò l'uomo tarchiato quando Kessell entrò nel vicolo buio in cui avevano stabilito di incontrarsi.

Kessell annuì con decisione. «Il mago vestito di rosso di Luskan non colpirà più!» proclamò a voce troppo alta per i gusti degli altri cospiratori.

«Parla piano, stupido,» disse con la sua solita voce monotona Dendybar il Chiazzato, un uomo dall'aspetto fragile che se ne stava rannicchiato sulla difensiva nell'ombra del vicolo. Dendybar parlava molto raramente, e quando lo faceva non ci metteva neanche un filo di passione. Se ne stava sempre nascosto sotto il cappuccio della sua veste; aveva un che di spietato

che intimidiva la maggior parte della gente. Benché Dendybar fosse, dal punto di vista fisico, l'uomo più piccolo e meno imponente della carovana che aveva fatto il viaggio di quattrocento miglia fino all'insediamento di frontiera di Ten-Towns, Kessell lo temeva più di chiunque altro.

«Morkai il Rosso, il mio ex maestro, è morto,» ripeté a bassa voce Kessell. «Akar Kessell, da ora in poi chiamato Kessell il Rosso, è eletto presidente della Gilda dei Maghi di Luskan!»

«Calma, amico,» disse Eldeluc, posando una mano consolatrice sulla spalla scossa da un tic nervoso di Kessell. «Per l'incoronazione vera e propria sarà meglio aspettare di tornare in città.» Sorrise e strizzò l'occhio a Dendybar, mentre Kessell non guardava.

La mente di Kessell girava vorticosamente, persa in un sogno ad occhi aperti dietro a tutte le ramificazioni delle sue prossime nomine. Non sarebbe mai più stato schernito dagli altri apprendisti, ragazzi molto più giovani di lui che salivano sempre più in alto nella scala della Corporazione. Ora gli avrebbero portato un po' di rispetto, perché lui poteva superare di un balzo anche quelli che lo avevano lasciato indietro nei primi giorni dell'apprendistato, una volta acquistata l'onorevole posizione di mago.

Tuttavia, mentre Kessell esplorava col pensiero ogni dettaglio dei giorni futuri, la sua faccia radiosa divenne improvvisamente grigia dalla preoccupazione. Si girò bruscamente verso l'uomo che gli stava accanto, coi tratti del viso tesi come si fosse avveduto di un terribile errore. Eldeluc e molti altri là nel vicolo furono colti dall'inquietudine; tutti erano pienamente consapevoli delle conseguenze che si sarebbero verificate se l'arcimago della torre Host dell'Arcano avesse saputo di quell'azione mostruosa.

«La veste?» domandò Kessell. «Avrei forse dovuto portare con me la veste rossa?»

Eldeluc non riuscì a trattenere un risolino di sollievo, ma Kessell lo scambiò per un gesto di conforto da parte del suo nuovo amico.

Dovevo immaginare che una cosa così futile l'avrebbe gettato nel panico, pensò Eldeluc; tuttavia, rivolgendosi a Kessell, gli disse semplicemente, «Non aver paura di questo. Ci sono molte vesti nella torre Host. Se tu comparissi sulla porta dell'arcimago reclamando il posto vacante di Morkai il Rosso e tenendo in mano proprio l'indumento che il mago indossava quando fu assassinato, potresti suscitare dei sospetti, non credi?»

Kessell ci pensò su un momento, poi si dichiarò d'accordo.

«Forse,» continuò Eldeluc, «non dovresti nemmeno indossare la veste rossa.»

Kessell strabuzzò gli occhi per il panico. Le sue vecchie insicurezze, che lo avevano ossessionato sin dai tempi dell'infanzia, tornarono a ribollirgli dentro. Che diavolo stava dicendo Eldeluc? Forse avevano cambiato idea, e non volevano più conferirgli il posto che si era legittimamente guadagnato?

Eldeluc aveva fatto quell'affermazione ambigua per stuzzicarlo, ma non voleva gettarlo in un pericoloso stato di dubbio. Strizzando di nuovo l'occhio a Dendybar, il quale si stava intimamente godendo tutto il gioco, rispose alla domanda del povero sciagurato. «Volevo dire che forse ti starebbe meglio un colore diverso; l'azzurro metterebbe in risalto i tuoi occhi.»

Kessell fece una risata stridula di sollievo. «Forse,» annuì, torcendosi nervosamente le dita.

Dendybar si stancò improvvisamente di quella farsa. Fece cenno al suo tarchiato compagno di sbarazzarsi di quel piccolo e fastidioso sciaguratello.

Eldeluc obbedì, e ricondusse Kessell fuori dal vicolo. «Va', ora, torna alle scuderie,» gli ordinò. «Dì al maestro che i maghi partiranno per Luskan questa notte stessa.»

«Ma che ne facciamo del cadavere?»

Eldeluc sorrise malvagiamente. «Lascialo dov'è. Quella capanna è riservata ai mercanti in visita e ai dignitari provenienti dal sud. È assai probabile che rimanga vuota fino alla prossima primavera. Un assassinio in più, da queste parti del mondo, non causerà una grande agitazione, te lo assicuro; e poi se anche i bravi abitanti di Porto dell'Est dovessero decifrare quello che è realmente accaduto, saranno abbastanza avveduti da pensare ai fatti loro e lasciare che i maghi se la sbroglino da soli, nei loro affari!»

Il gruppo di Luskan si mosse verso la strada, nella luce fioca del crepuscolo. «Ora va'!» ordinò Eldeluc. «Vieni a cercarci quando il sole tramonta.» E rimase a guardare Kessell che correva via come un ragazzino eccitato.

«Che fortuna aver trovato uno strumento così adatto,» osservò Dendybar. «Quello stupido apprendista stregone ci ha risparmiato un sacco di problemi. Dubito che avremmo trovato un altro modo di colpire quella vecchia volpe. Certo è che il punto debole di Morkai era proprio l'affetto per quello sciocco apprendistello, anche se solo gli dei ne sanno il perché!»

«Sì, un punto abbastanza debole per la punta di un pugnale!» rise una

seconda voce.

«Ed anche l'ambiente è proprio adatto,» osservò un altro ancora. «I cadaveri inspiegabili non sono altro che una seccatura per le donne delle pulizie, in questo barbaro avamposto!»

Il tarchiato Eldeluc rise forte. L'orrenda missione era stata infine compiuta; ora potevano abbandonare questa brulla distesa di deserto gelato e tornare a casa.

* * *

Kessell attraversò il villaggio di Porto dell'Est con passo allegro, dirigendosi verso le scuderie in cui erano stati ospitati i cavalli dei maghi. Sentiva che il fatto di diventare mago avrebbe cambiato ogni aspetto della sua vita quotidiana, come se i suoi scarsi talenti fossero stati improvvisamente rinvigoriti da una forza mistica.

Fremeva al pensiero di impadronirsi finalmente del potere.

Un gatto randagio gli passò davanti, lanciandogli un'occhiata diffidente.

Con gli occhi a fessura, Kessell si guardò intorno per assicurarsi che non ci fosse nessuno. «Perché no?» mormorò tra sé e sé. E col dito fatalmente puntato contro il gatto pronunciò le formule magiche per evocare uno scroscio d'energia. Il nervoso felino balzò via a quello spettacolo, senza però esser stato nemmeno sfiorato dalla saetta magica.

Kessell si guardò la punta del dito tutta bruciacchiata, e si domandò che cosa fosse andato storto.

Ma non era eccessivamente costernato. L'annerimento della propria unghia era, tutto sommato, l'effetto più forte che avesse mai ottenuto con quel particolare sortilegio.

2
Sulle rive del Maer Dualdon

Regis il nanerottolo, unico rappresentante della sua razza nel raggio di centinaia di miglia, intrecciò le dita dietro la nuca e si appoggiò al manto muschioso del tronco d'albero. Regis era basso, anche rispetto alla media della sua minuscola razza; il soffice ciuffo di riccioli castani, infatti, toccava a malapena l'altezza di un metro, ma egli aveva la pancia ben rotonda, data la sua passione per il buon cibo o addirittura, quando se ne presentava l'occasione, per le vere e proprie abbuffate.

Il bastone ricurvo che gli serviva da canna da pesca si sollevò sopra di lui, stretto tra le sue dita ricoperte di fitto pelo, e rimase sospeso sopra le acque calme del lago riflettendosi perfettamente nella superficie vitrea del Maer Dualdon. Lievi increspature dell'acqua distorsero quell'immagine, mentre la piccola zattera di legno rosso cominciò a dondolare leggermente. La lenza era finita a riva, ed ora giaceva afflosciata nell'acqua, perciò Regis non sentì il pesce mordicchiare l'esca. In pochi secondi l'amo fu pulito, senza che la preda abboccasse; ma il nano non lo sapeva, e sarebbero passate ore prima che si decidesse a dare una controllata. Non che gli importasse molto, comunque.

Aveva fatto questa gita per divertimento, e non per lavorare. Con l'inverno ormai alle porte, Regis pensò che questa poteva essere benissimo la sua ultima escursione dell'anno al lago; lui non praticava la pesca invernale, come alcuni di quei fanatici, avidi esseri umani di Ten-Towns. Oltretutto il nano possedeva già abbastanza avorio, proveniente dalla pesca di altre persone, da poter starsene occupato per tutti i sette mesi di neve. Egli faceva veramente onore alla sua poco ambiziosa razza, grazie all'attività di intagliatore: in tal modo creava un po' di civiltà in una terra dove non ne esisteva affatto, a una distanza di centinaia di miglia dal più remoto insediamento che potesse esser chiamato una città vera e propria. Nessun nano si era mai spinto così a nord, nemmeno durante i mesi estivi, preferendo i climi più miti del sud. Anche Regis avrebbe fatto volentieri i bagagli per tornare a sud, se non fosse stato per un piccolo problema che aveva con un certo maestro di un'importante corporazione di ladri.

Accanto al nanerottolo sdraiato c'era un blocco di dieci centimetri di «oro bianco» e parecchi delicati strumenti da intagliatore. Sul blocco pulito era stato appena abbozzato il muso di un cavallo; Regis si proponeva di lavorarci mentre pescava.

Regis si proponeva di fare un sacco di cose.

«È una giornata troppo bella,» si giustificò: questa era una scusa che per lui funzionava sempre. Ma stavolta, contrariamente a tutte le altre volte, si trattava di una scusa credibile. Sembrava quasi che i demoni della meteorologia che scatenavano su questa terra le loro forze malvagie si fossero concessi una vacanza, o magari stavano solo raccogliendo l'energia per un inverno particolarmente brutale. Il risultato era comunque una giornata autunnale degna delle terre civilizzate del sud: un tempo veramente raro per una terra che era stata chiamata Valle del Vento Ghiacciato, nome procuratole dai venti orientali che vi soffiavano sempre, carichi dell'aria geli-

da del Ghiacciaio Reghed. Ma anche quelle rare volte che il vento si spostava non c'era un gran sollievo, perché Ten-Towns era delimitata a nord e ad ovest da miglia e miglia di tundra deserta, e poi da altro ghiaccio, il Mare del Ghiaccio Mobile. Solo le brezze meridionali promettevano un po' di sollievo, ma qualsiasi vento cercasse di raggiungere da sud quest'area desolata veniva generalmente bloccato dalle alte cime della Spina Dorsale del Mondo.

Regis riuscì a tenere gli occhi aperti per un po', scorgendo tra i rami sfilacciati degli alberi le nuvole turgide che viaggiavano in cielo sospinte dalle miti brezze. Il sole spargeva sulla terra un calore dorato, ed ogni tanto il nanerottolo aveva la tentazione di togliersi il panciotto. Ma ogni volta che una nube offuscava i caldi raggi del sole, Regis si ricordava che era settembre, nella tundra. Tra un mese sarebbe arrivata la neve; tra due mesi le strade ad est e a sud, verso Luskan, la città più vicina a Ten-Towns, sarebbero state praticabili solo da chi fosse particolarmente coraggioso oppure molto stupido.

Regis fece vagare lo sguardo lungo la vasta baia che si estendeva accanto al luogo dove stava pescando. Anche gli altri abitanti di Ten-Towns stavano approfittando del bel tempo; molte barche da pesca si pigiavano e s'intrecciavano sul mare, cercando il loro speciale punto per «colpire». Benché avesse assistito innumerevoli volte a questo spettacolo, Regis continuava a stupirsi dell'avidità degli esseri umani. Giù a sud, nella terra di Calimshan, il nano aveva ottenuto in fretta un posto di Socio del Maestro in una delle principali corporazioni di ladri nella città portuale di Calimport. Il suo maestro, il Pascià Pook, possedeva una meravigliosa collezione di rubini - almeno una dozzina - sfaccettati in maniera talmente straordinaria che la loro luce sembrava ipnotizzare chiunque li guardasse. Regis si meravigliava di quelle pietre scintillanti ogni volta che Pook le metteva in mostra, e dopo tutto, ne aveva presa soltanto una. Ancora oggi non riusciva a capire perché il Pascià, che ne aveva altre undici, fosse tanto arrabbiato con lui.

«Accidenti all'avidità degli umani,» diceva Regis ogni volta che gli uomini del Pascià comparivano nell'ennesima città che Regis aveva scelto come dimora, costringendolo così ad andare in esilio in una terra ancor più remota. Ma ormai era un anno e mezzo che non pronunciava più quella frase, e cioè da quando era arrivato a Ten-Towns. Le braccia di Pook erano lunghe, ma quest'insediamento di frontiera, nel bel mezzo della terra più inospitale e indomita che si potesse immaginare, era troppo distante anche

per lui, e Regis era piuttosto soddisfatto della sicurezza offertagli da questo suo nuovo rifugio. C'era benessere, qui, e chiunque avesse abbastanza talento da fare l'intagliatore, chiunque riuscisse a trasformare l'osso di una testa di trota in un'incisione artistica poteva vivere agiatamente con una minima quantità di lavoro.

Dato che i lavori d'intaglio di Ten-Towns facevano sempre più furore a sud, il nano si proponeva di scrollarsi di dosso la solita pigrizia e trasformare il suo nuovo mestiere in un fiorente commercio.

Un giorno o l'altro l'avrebbe fatto.

* * *

Drizzt Do'Urden camminava in fretta, senza far rumore, cogli stivali morbidi che sfioravano appena la polvere. Teneva il cappuccio del mantello calato sugli ondulati bianchissimi capelli, e si muoveva con tale grazia e disinvoltura che un passante avrebbe potuto scambiarlo per una mera illusione ottica, una specie di miraggio nel mare bruno della tundra.

L'elfo si strinse nel mantello; nella luce del sole egli si sentiva vulnerabile come si sarebbe sentito un umano nel buio della notte. I duecento anni vissuti parecchie miglia sotto terra non potevano essere cancellati da cinque anni sulla superficie terrestre. Anche adesso, la luce del sole lo esauriva e gli dava le vertigini.

Ma Drizzt aveva viaggiato tutta la notte, ed era costretto a continuare. Era già in ritardo per l'appuntamento con Bruenor nella valle dei nani, ed aveva visto i segni.

Le renne avevano già iniziato la migrazione autunnale in direzione sud-ovest, verso il mare, eppure non c'erano orme umane a seguito di quelle del branco. Nelle caverne a nord di Ten-Towns, dove i barbari nomadi facevano sempre tappa sulla via di ritorno verso la tundra, non c'erano le solite provviste per rifocillare le tribù durante la loro lunga marcia. Drizzt ne comprese le implicazioni: nella normale vita barbarica la sopravvivenza delle tribù dipendeva dal fatto di seguire il branco di renne. L'apparente abbandono delle loro abitudini era più che inquietante.

E Drizzt aveva udito i tamburi di guerra. I leggeri brontolii percorrevano la pianura deserta come tuoni lontani, con ritmi che venivano solitamente riconosciuti solo dalle altre tribù barbare. Ma Drizzt sapeva cosa presagissero. Era un osservatore che conosceva l'importanza di distinguere l'amico dal nemico, e si era spesso avventurato clandestinamente tra i fieri indigeni

della Valle del Vento Ghiacciato per osservarne le abitudini quotidiane e le tradizioni.

Drizzt affrettò il passo, mettendo a dura prova la propria resistenza. In quei cinque brevi anni aveva imparato ad apprezzare quel gruppetto di villaggi chiamato Ten-Towns, e la gente che vi abitava. Al pari di molti altri reietti che vi si erano stabiliti, l'accoglienza che l'elfo aveva ricevuto a Ten-Towns era stata la più benevola di tutto il Regno. Anche qui veniva appena tollerato dalla maggior parte delle persone ma, grazie alla tacita affinità che lega i vagabondi dal torbido passato, pochi lo infastidivano. Era stato più fortunato di altri; aveva trovato alcuni amici capaci di chiudere un occhio sul suo passato e di scorgere così il suo vero carattere.

Ansimando, l'elfo vide attraverso gli occhi socchiusi il Monte Kelvin, la montagna solitaria che segnava l'ingresso alla valle rocciosa dei nani, tra Maer Dualdon e il Lago Dinneshere, ma i suoi occhi a mandorla color viola, eccezionali nel buio tanto da poter rivaleggiare con quelli di un gufo, non riuscivano a penetrare la nebbia della luce solare, almeno non a grande distanza.

Chinò nuovamente la testa sotto il cappuccio, preferendo una corsa cieca alle vertigini provocate da una prolungata esposizione al sole, e si dedicò nuovamente ai sogni oscuri di Menzoberranzan, la buia città sotterranea dei suoi antenati. In realtà gli elfi avevano un tempo camminato sulla superficie terrestre, danzando sotto il sole e le stelle coi loro cugini dalla pelle chiara. Tuttavia gli elfi scuri erano malvagi, spietati assassini, tanto da non poter essere tollerati nemmeno da quei parenti che normalmente si astenevano dai giudizi. E dopo l'inevitabile guerra tra le nazioni degli elfi, la razza scura fu cacciata tra le viscere della terra, dove trovò un mondo di oscuri segreti ed oscure magie, e fu contenta di rimanerci. Col passare dei secoli avevano prosperato ed erano ridiventati forti, apprendendo i segreti di misteriose magie. Divennero così persino più potenti dei loro cugini che abitavano in superficie, i quali si occupavano delle arti arcane sotto il calore vivificante del sole soltanto come passatempo, e non per necessità.

La razza di Drizzt, tuttavia, aveva perduto qualsiasi desiderio di vedere il sole e le stelle. Il corpo e la mente di questi esseri si erano adattati agli abissi e, fortunatamente per coloro che vivevano sotto il cielo aperto, i malvagi elfi scuri erano soddisfatti di rimanere dov'erano, risalendo in superficie solo di tanto in tanto per fare saccheggi e razzie. A quanto ne sapeva, Drizzt era l'unico esponente della sua razza a vivere in superficie. Aveva sviluppato una certa tolleranza per la luce, ma soffriva ancora di

una debolezza ereditaria.

Tuttavia, pur tenendo conto dello svantaggio dato da quelle condizioni, Drizzt s'infuriò contro la propria sbadataggine quando i due yeti della tundra, simili d'aspetto agli orsi e mimetizzati dalle ispide pellicce ancora di un marrone estivo, gli spuntarono improvvisamente davanti.

* * *

Una bandiera rossa fu issata su una delle barche da pesca: indicava l'abboccatura di una preda. Regis la guardò salire sempre più in alto. «Sarà lungo almeno un metro, o anche di più,» mormorò il nano in segno d'approvazione quando la bandiera giunse in cima all'albero, appena sotto la traversa. «Stanotte si canterà parecchio, in qualche casa!»

Una seconda nave raggiunse velocemente quella che aveva segnalato la preda, andando a sbattere contro il battello ancorato. Le due ciurme tirarono immediatamente fuori le armi e si affrontarono, pur restando sulle rispettive navi. Poiché tra lui e le barche non c'era altro che mare aperto, Regis poté udire chiaramente le grida dei capitani.

«Ehi, mi avete rubato la mia preda!» ruggì il capitano della seconda nave.

«Ma tu hai il cervello annacquato!» replicò il capitano della prima nave. «Non se ne parla nemmeno! Il pesce è nostro: noi l'abbiamo pescato e noi l'abbiamo issato! Ora va' via, tu e la tua puzzolente bagnarola, se non vuoi che ti succeda il peggio!»

Com'era prevedibile, prima che il capitano avesse finito di parlare la ciurma della seconda nave aveva già scavalcato il parapetto ed era saltata dall'altra parte.

Regis rivolse nuovamente lo sguardo alle nuvole; la discussione sulla barca non gl'interessava minimamente, sebbene i rumori di quella battaglia lo infastidissero parecchio. Simili battibecchi erano comuni sui laghi: l'oggetto di discussione erano sempre i pesci, specialmente quando ne veniva preso uno bello grosso. In generale non erano troppo gravi: più che di vere e proprie battaglie si trattava di sfuriate in cui volavano parecchie minacce; soltanto di rado qualcuno veniva ferito gravemente o ucciso. Tuttavia c'erano state delle eccezioni. Una volta, in una scaramuccia in cui erano coinvolte addirittura diciassette barche, furono massacrate tre intere ciurme e metà di una quarta e i loro cadaveri rimasero a galleggiare sulle acque insanguinate. Perciò da allora quel lago, che era il più meridionale dei tre,

invece di chiamarsi Dellon-lune fu ribattezzato Acque Rosse.

«Ah, cari pesciolini, quanti guai provocate,» mormorò Regis, riflettendo sull'ironia della devastazione che i pesci argentei rovesciavano sulla gente avida di Ten-Towns. L'esistenza di quelle dieci comunità era dovuta alle trote «testa a falange», con le enormi teste a forma di pugno e le ossa della stessa consistenza dell'avorio fine. I tre laghi erano gli unici posti al mondo in cui nuotassero i preziosi pesci: perciò, benché la regione fosse brulla e selvaggia, brulicante di umanoidi e di barbari, e vi si abbattessero frequenti tempeste capaci di radere al suolo il più solido degli edifici, il miraggio di rapidi guadagni attirava gente proveniente dai territori più remoti dei Regni.

Se molti arrivavano, era anche vero tuttavia che molti se ne andavano. La Valle del Vento Ghiacciato era una landa deserta, incolore e tetra, dove imperversavano un tempo spietato ed innumerevoli pericoli. La morte era una frequente visitatrice, da quelle parti, uno spettro in agguato per chiunque non riuscisse a sopportare la dura realtà della Valle del Vento Ghiacciato.

Comunque le città erano considerevolmente cresciute, nel secolo che era trascorso dalla scoperta delle «teste a falangi». All'inizio i nove villaggi sui laghi erano semplicemente costituiti dalle baracche in cui abitavano i singoli «pionieri» che avevano trovato un punto particolarmente buono per pescare. Il decimo villaggio, Bryn Shander, che adesso era un attivo insediamento circondato di mura e abitato da parecchie migliaia di persone, un tempo non era altro che una collina deserta, in cima alla quale si ergeva una solitaria capanna in cui i pescatori s'incontravano una volta all'anno, scambiando racconti e merci con i mercanti di Luskan.

Nei primi tempi di Ten-Towns era raro vedere una barca, anche soltanto una barca a remi con una sola persona a bordo, navigare su quei laghi le cui acque erano talmente gelide, in ogni periodo dell'anno, da uccidere qualsiasi sventurato a cui capitasse di cadervi dentro; ma ora ogni città che si affacciava sui laghi possedeva una flotta di vascelli a vela, battenti la propria bandiera. La sola Targos, la più grande delle città peschiere, aveva un centinaio di navigli da far veleggiare su Maer Dualdon, alcuni dei quali addirittura a doppio albero e con una ciurma di dieci o più uomini.

Un grido di morte riecheggiò dalla nave assaltata, e si udì il forte fragore delle spade che sferragliavano. Regis si domandò per l'ennesima volta se la gente di Ten-Towns non sarebbe stata meglio, in fondo, senza quei fastidiosi pesci.

Tuttavia il nano doveva ammettere che Ten-Towns rappresentava per lui un porto sicuro. Le sue agili dita esperte si adattavano bene al lavoro d'intaglio, ed era stato persino eletto rappresentante del consiglio di uno dei villaggi. Senza dubbio Boscosolitario era il più piccolo e il più settentrionale delle dieci città, un luogo dove si rifugiavano le peggiori canaglie, ma Regis considerava comunque un onore la carica che gli era stata offerta. Inoltre era comoda: essendo l'unico intagliatore di Boscosolitario, infatti, Regis era la sola persona in città che avesse motivo e desiderio di andare a Bryn Shander, l'insediamento principale nonché il centro commerciale di Ten-Towns. Questi viaggi si erano rivelati una vera manna per il nanerottolo, diventato il maggior corriere che portasse le prede dei pescatori di Boscosolitario ai mercati, con una commissione pari ad un decimo dei beni trasportati. Quest'avorio che riceveva, oltre al resto, gli dava la possibilità di condurre una vita facile e agiata.

Una volta al mese durante la stagione estiva, e una volta ogni tre d'inverno, tempo permettendo, Regis doveva partecipare alle riunioni del consiglio, ed espletare le proprie funzioni di rappresentante. Tali riunioni avevano luogo a Bryn Shander; benché di solito si risolvessero in futili dispute sulle delimitazioni del territorio di pesca tra i villaggi, esse duravano generalmente soltanto qualche ora. Regis considerava la sua partecipazione come un piccolo scotto da pagare per mantenere il monopolio sui viaggi al mercato del sud.

Il combattimento sulle navi finì presto, con una sola vittima, e Regis tornò a godersi la vista delle nuvole che correvano nel cielo. Poi guardò dietro di sé, verso le decine di basse capanne di legno che punteggiavano le fitte file di alberi da cui era formato Boscosolitario. Malgrado la cattiva reputazione dei suoi abitanti, Regis pensava che questa fosse la migliore città della regione. Tutti quegli alberi costituivano una forma di protezione contro la sferza del vento, e un buon sostegno d'angolo per le case. Solo la distanza da Bryn Shander aveva impedito che la città nel bosco divenisse un membro di maggior rilievo di Ten-Towns.

Tutt'a un tratto Regis tirò fuori dal panciotto il ciondolo di rubino e lo fissò affascinato: era la meravigliosa gemma che aveva rubato al suo ex padrone, mille miglia più a sud, a Calimport.

«Ah, Pook,» pensò, «se solo tu potessi vedermi adesso.»

* * *

L'elfo fece per sguainare le due scimitarre che portava ai fianchi, ma gli yeti si avvicinarono con gran rapidità. Istintivamente Drizzt si girò a sinistra, offrendo il fianco opposto all'attacco del mostro più vicino. Lo yeti gli immobilizzò il braccio destro, stringendolo nella morsa del suo enorme abbraccio, ma l'elfo riuscì a tenersi l'altra mano libera per estrarre la seconda arma. Ignorando il dolore provocato dalla feroce stretta dello yeti, Drizzt tenne l'elsa della scimitarra fermamente premuta contro il fianco, in modo da impalare il secondo mostro con la lama ricurva quando questi lo attaccò con impeto.

In preda ai frenetici spasmi della morte, il secondo yeti si allontanò portando via con sé la scimitarra.

Il mostro ancora vivo abbatté Drizzt al suolo sotto il suo peso. Con la mano libera l'elfo cercò disperatamente di impedire che quelle zanne mortali gli affondassero nella gola, ma sapeva che era solo una questione di tempo: prima o poi quel nemico, molto più forte, l'avrebbe ucciso.

All'improvviso Drizzt udì un acuto schianto, e lo yeti rabbrividì con violenza. Aveva la testa stranamente contorta, ed un fiotto di sangue mischiato a materia cerebrale gli stava colando sul muso dalla fronte.

«Sei in ritardo, elfo!» gli giunse il suono rauco di una voce familiare. Bruenor Martello di guerra spuntò da dietro la schiena del nemico defunto, incurante del fatto che il suo amico elfo giacesse sotto a quel peso. Nonostante la scomodità della posizione, Drizzt fu contento di veder comparire il naso lungo, appuntito e più volte spaccato del nano, e la sua barba striata di grigio ma ancora di un vivace color rosso. «Lo sapevo che ti avrei trovato nei guai se fossi venuto a cercarti!»

Sorridendo per il sollievo e per i modi caratteristici di quel nano, che riusciva sempre a sorprenderlo, Drizzt riuscì con vari contorcimenti ad uscire da sotto al corpo del mostro, mentre Bruenor districava l'ascia dal massiccio cranio.

«'Sta testa è più dura di una quercia gelata!» brontolò il nano. Quindi piantò i piedi dietro alle orecchie dello yeti e liberò l'ascia con un forte strattone. «Comunque, dov'è quel tuo gattino?»

Drizzt frugò un attimo nella bisaccia, e ne estrasse una statuetta d'onice, raffigurante una pantera. «Io non so se chiamerei Guenhwyvar un gattino,» disse con amorevole rispetto. Poi rigirò la statuetta tra le mani, palpando gli intricati fregi di cui era decorata per accertarsi che la caduta sotto lo yeti non le avesse procurato alcun danno.

«Bah, un gatto è sempre un gatto!» insisté il nano. «E perché non c'era

quando ne avevi bisogno?»

«Anche un animale magico necessita di riposo, ogni tanto,» spiegò Drizzt.

«Bah,» fece di nuovo Bruenor. «È sicuramente cattivo segno quando un elfo, e un elfo guardaboschi, per giunta, viene colto di sorpresa in una pianura aperta da due canaglie di yeti della tundra!» Bruenor leccò la lama insanguinata della sua ascia, e poi sputò disgustato.

«Bestie schifose!» brontolò. «Non riesco neanche a mangiarle, tanto sono disgustose!» Batté l'ascia a terra per pulirne la lama, poi s'incamminò verso il Monte Kelvin.

Drizzt ripose Guenhwyvar nella bisaccia e andò a ricuperare la scimitarra dal cadavere dell'altro mostro.

«Forza, elfo,» lo sgridò il nano. «Abbiamo ancora da percorrere più di cinque miglia di strada!»

Drizzt scosse la testa e strofinò la lama macchiata di sangue sulla pelliccia del mostro abbattuto. «Va' avanti, Bruenor Martello di guerra,» egli disse sorridendo sotto i baffi. «Se ciò ti può far piacere, so che qualsiasi mostro incontreremo sul nostro cammino noterà il tuo passaggio e se ne starà ben nascosto!»

3
Il Salone dell'Idromele

Molte miglia a nord di Ten-Towns, per tutta la tundra fino al lembo di terra più settentrionale di tutti i Regni, il gelo dell'inverno aveva già irrigidito il suolo, ricoprendolo di una superficie vitrea e bianchiccia. Non c'erano montagne o alberi che bloccassero la sferza dell'implacabile vento orientale, carico dell'alito gelido del Ghiacciaio Reghed. Gli enormi iceberg del Mare del Ghiaccio Mobile andavano lentamente alla deriva, col vento che sibilava tra le loro alte cime come a voler ricordare, con quel tetro suono, la stagione ormai imminente. Eppure le tribù nomadi che passavano qui l'estate insieme alle renne non avevano seguito il branco nella migrazione di ritorno verso sudovest, giù per la costa fino al mare più ospitale nel lato sud della penisola.

L'uniforme monotonia della linea dell'orizzonte era interrotta in un angolo lontano da un solitario accampamento, che contava il maggior numero di barbari riuniti insieme così a nord da più di un secolo. Per ospitare i capi delle rispettive tribù erano state innalzate parecchie tende di pelle di daino,

disposte a cerchio, ciascuna attorniata da una schiera di falò. Al centro di questo cerchio era stato costruito un enorme salone di pelle di daino, destinato ad accogliere tutti i guerrieri di ogni tribù. I barbari lo chiamavano Hengorot, «Il salone dell'idromele», e lo consideravano un luogo di gran rispetto, dove si dedicavano brindisi e cene in onore di Tempos, il Dio della Guerra.

Questa notte i falò intorno al salone non erano vivaci perché Re Heafstaag e la tribù dell'Alce, gli ultimi ad arrivare, erano attesi prima che la luna tramontasse. Tutti i barbari già presenti nell'accampamento si erano riuniti nell'Hengorot per cominciare i festeggiamenti preconsiglio. Su ciascun tavolo era posta una serie di caraffe piene di idromele, e si moltiplicavano le gare di forza per gioco. Benché le tribù guerreggiassero spesso le une contro le altre, nell'Hengorot qualsiasi differenza veniva messa da parte.

Re Beorg, un uomo robusto dagli arruffati riccioli biondi, la barba striata di bianco e le rughe di una vita intensa che gli incidevano in profondità il volto abbronzato, stava solennemente in piedi a capotavola. Da buon rappresentante della sua gente, si ergeva alto e maestoso, con le larghe spalle ben dritte. I barbari della Valle del Vento Ghiacciato superavano in altezza gli abitanti di Ten-Towns di una testa e più: erano talmente alti che si poteva pensare fossero cresciuti così tanto per approfittare degli enormi spazi di tundra deserta.

E assomigliavano davvero alla loro terra: al pari del suolo su cui vagavano, infatti, le loro facce barbute erano brune per il sole e seccate dal vento continuo; sembravano di cuoio, come maschere inespressive e piene di cattivi presagi, mal disposte verso gli estranei. Essi disprezzavano gli abitanti di Ten-Towns, che consideravano avidi cacciatori di ricchezze, privi di qualsiasi valore spirituale.

Eppure uno di quei cacciatori di ricchezze stava lì, nel bel mezzo del loro salone più sacro. Al fianco di Beorg c'era infatti deBernezan, il meridionale dai capelli scuri, l'unico di tutta la sala che non fosse nato e cresciuto nelle tribù barbariche. Il piccolo deBernezan se ne stava tutto curvo, sulla difensiva, e lanciava occhiate nervose intorno a sé. Sapeva benissimo di non piacere particolarmente ai barbari, e che chiunque tra loro, anche il più giovane, avrebbe potuto spezzarlo in due con un semplice colpetto delle enormi mani.

«Mantieniti tranquillo!» ordinò Beorg al meridionale. «Stasera tu solleverai la caraffa d'idromele insieme alla Tribù del Lupo. Se loro intuiranno la tua paura...» Lasciò la frase a metà, ma deBernezan sapeva bene come i

barbari trattassero i deboli. L'omuncolo inspirò profondamente e raddrizzò le spalle.

Ma anche Beorg era nervoso. Re Heafstaag era il suo peggior rivale nella tundra, al comando di forze altrettanto devote, disciplinate e numerose delle sue. A differenza delle solite razzie barbariche, il piano di Beorg mirava alla totale conquista di Ten-Towns; egli voleva rendere schiavi i pescatori che fossero sopravvissuti ed arricchirsi grazie alla loro pesca nei laghi. In tal modo la sua gente avrebbe avuto l'opportunità di abbandonare la precaria vita da nomadi per vivere in un lusso mai conosciuto prima. Ora tutto dipendeva dal consenso di Heafstaag, un re brutale a cui interessavano solo la gloria personale e i trionfanti saccheggi. Anche dopo la vittoria su Ten-Towns, Beorg sapeva di dover prima o poi affrontare Heafstaag, il quale non avrebbe facilmente abbandonato la furiosa sete di sangue che l'aveva portato al potere. Un problema che il re della Tribù del Lupo doveva risolvere in un secondo tempo; per ora la questione principale era iniziare la conquista e, se Heafstaag si fosse rifiutato di collaborare, le tribù minori si sarebbero divise, alleandosi con l'uno o con l'altro re. In tal caso, la guerra sarebbe potuta cominciare anche il mattino seguente; ciò si sarebbe rivelato devastante per tutte le tribù barbare, perché anche i superstiti alle battaglie iniziali avrebbero poi dovuto lottare brutalmente contro l'inverno. Le renne erano partite già da molto tempo verso i pascoli a sud, e le caverne lungo la strada non erano state rifornite in anticipo. Heafstaag era un comandante astuto; sapeva che le tribù erano ormai obbligate a seguire il piano originario, ma Beorg si chiedeva quali termini gli avrebbe imposto il suo rivale.

Beorg si consolava col fatto che nessun conflitto di rilievo era ancora scoppiato tra le tribù riunite: stasera, nella sala comune, l'atmosfera era fraterna e gioviale, e tutte le barbe erano coperte di schiuma. Beorg puntava sul fatto che le tribù fossero unite da un nemico comune e dalla promessa di una prosperità continua. Tutto era andato bene... finora.

Ma il bruto, il re Heafstaag, rimaneva ancora il personaggio chiave di tutto.

* * *

I pesanti stivali di Heafstaag facevano tremare il suolo sotto il loro passo deciso. Era lo stesso re, enorme e orbo da un occhio, a guidare il corteo, coi passi lunghi e spediti caratteristici della vita dei nomadi nella tundra.

Intrigato dalla proposta di Beorg, e temendo l'assalto anticipato dell'inverno, il rozzo condottiero aveva deciso di marciare per parecchie fredde notti, fermandosi solo ogni tanto per mangiare e riposare. Benché fosse noto soprattutto per la sua feroce abilità in guerra, Heafstaag era un capo che ponderava attentamente ogni sua mossa. La solenne marcia avrebbe aumentato il rispetto che già i guerrieri delle altre tribù portavano per la sua gente, e Heafstaag era abile nel cogliere al volo qualsiasi vantaggio.

Non che si aspettasse dei guai, all'Hengorot. Nutriva un grande rispetto per Beorg. Aveva incontrato il Re della Tribù del Lupo già due volte sul campo d'onore, senz'alcuna vittoria da esibire. Se il piano di Beorg era davvero così promettente come sembrava, Heafstaag vi avrebbe aderito, insistendo solo per ottenere una quota di potere uguale a quella del re biondo. Non si preoccupava all'idea che gli uomini della tribù, una volta conquistata la città, ponessero fine al loro stile di vita nomade e si accontentassero del commercio delle trote testa a falange, ma era disposto a lasciare che Beorg fantasticasse come gli pareva, se ciò significava provare l'eccitazione della battaglia e della vittoria facile. Era meglio fare quel saccheggio ed assicurarsi il calore per il lungo inverno, prima di modificare l'accordo iniziale e ridistribuire il bottino.

Quando le luci dei falò apparvero alla vista, il corteo affrettò il passo. «Cantate, miei prodi guerrieri!» comandò Heafstaag. «Cantate forte e con passione! Coloro che sono riuniti laggiù dovranno tremare, all'avvicinarsi della Tribù dell'Alce!»

* * *

Quando sentì arrivare Heafstaag, Beorg drizzò le orecchie. Conoscendo bene le tattiche del suo rivale, non fu affatto sorpreso nell'udire le prime note del Canto di Tempos risuonare nel buio. Il re biondo reagì immediatamente, saltando su un tavolo e ordinando il silenzio all'assemblea. «Ascoltate, uomini del nord!» gridò. «Ascoltate la sfida della canzone!»

Nell'Hengorot si sollevò immediatamente il tumulto, mentre gli uomini balzarono dai sedili e si precipitarono a raggiungere i gruppi delle rispettive tribù. Ogni voce intonò in coro la strofa dedicata al Dio della Guerra, cantando le gesta valorose e le morti gloriose sul campo d'onore. Questi versi erano stati insegnati ad ogni bambino barbaro non appena cominciava a dire le prime parole, poiché il Canto di Tempos era effettivamente considerato la misura della forza di una tribù. L'unica strofa diversa da

tribù a tribù era quella che identificava i cantanti. Il canto dei guerrieri aumentò d'intensità, in un crescendo che doveva determinare, come una sorta di sfida, quale tribù fosse maggiormente ascoltata da Tempos, il dio della guerra.

Heafstaag condusse i suoi uomini fino alla soglia d'entrata dell'Hengorot; all'interno della sala il richiamo della Tribù del Lupo stava chiaramente coprendo quello degli altri, ma i guerrieri di Heafstaag eguagliarono la forza degli uomini di Beorg.

Una dopo l'altra le tribù minori tacquero sotto il predominio del Lupo e dell'Alce. La sfida continuò tra le due tribù restanti per parecchi minuti ancora, poiché nessuna voleva rinunciare alla propria superiorità agli occhi della divinità. Dentro la sala, le tribù sconfitte misero nervosamente mano alle armi. Nella tundra era scoppiata più di una guerra, allorché la sfida della canzone non aveva definito nessun netto vincitore.

Alla fine il lembo d'apertura della tenda si aprì, e comparve l'alfiere di Heafstaag, un giovane alto e fiero, con occhi indagatori che osservano tutto intorno a sé e tradivano la sua età. Egli si portò alle labbra un corno d'osso di balena e suonò una nota acuta. Entrambe le tribù smisero simultaneamente di cantare, come previsto dalla tradizione.

L'alfiere attraversò la stanza in direzione del re ospitante, senza batter ciglio né sviare lo sguardo dal volto solenne di Beorg, pur essendo chiaramente cosciente di aver tutti gli occhi addosso. Heafstaag ha scelto bene il suo araldo, pensò Beorg.

«Buon re Beorg,» cominciò l'alfiere quando ci fu silenzio, «e mi rivolgo anche a voi, re qui riuniti. La Tribù dell'Alce chiede il permesso di entrare nell'Hengorot a bere insieme l'idromele, così da unirci ai vostri brindisi in onore di Tempos.»

Beorg studiò un momento l'araldo, per vedere se poteva metterlo in difficoltà con un imprevisto ritardo nel rispondere.

Ma l'araldo non batté ciglio né distolse il suo sguardo penetrante, e la mascella gli rimase ferma e sicura.

«Concesso,» rispose Beorg, impressionato. «E benvenuti.» Poi mormorò sottovoce, «Peccato che Heafstaag non possieda la tua pazienza.»

«Annuncio Heafstaag, Re della Tribù dell'Alce,» gridò l'araldo con voce chiara, «figlio di Hrothulf il Forte, figlio di Angaar il Coraggioso; tre volte uccisore del grande orso; due volte conquistatore di Termalaine, a sud; che trucidò Raag Doning, Re della Tribù dell'Orso in un unico combattimento e in un unico colpo...» (quest'ultima frase provocò un brusio d'irritazione

nella Tribù dell'Orso, e soprattutto il disagio del loro re, Haalfdane, figlio di Raag Doning.) L'araldo continuò per parecchi minuti, elencando tutte le gesta, gli onori, i titoli accumulati da Heafstaag durante la sua lunga ed illustre carriera.

Così come il canto costituiva una competizione tra le tribù, l'elenco dei titoli e delle gesta era una gara personale tra gli uomini, soprattutto i re, il valore e la forza dei quali si rifletteva direttamente sui suoi guerrieri. Beorg aveva paventato questo momento, perché l'elenco del suo rivale superava persino il suo. Sapeva che Heafstaag era arrivato da ultimo anche per poter presentare la propria lista di fronte a tutti gli astanti, i quali avevano ascoltato l'araldo di Beorg in udienza privata il giorno del loro arrivo, e cioè alcuni giorni prima. Il re ospitante aveva il vantaggio di leggere il proprio elenco ad ogni tribù partecipante, mentre gli araldi dei re in visita potevano rivolgersi alle tribù presenti solo immediatamente dopo l'arrivo. Arrivando per ultimo, e in un momento in cui tutte le altre tribù erano riunite insieme, Heafstaag aveva annullato quel vantaggio.

Finalmente l'alfiere terminò di leggere e ritornò all'altro capo della sala, per tener aperto il lembo della tenda e far entrare il suo re. Heafstaag percorse a grandi passi l'Hengorot e si trovò faccia a faccia con Beorg.

Se gli uomini erano rimasti impressionati dall'elenco delle gesta valorose di Heafstaag, sicuramente non furono delusi dal suo aspetto. Il re dalla rossa barba era alto due metri, con l'addome di una circonferenza tale da far sembrare un nanerottolo persino Beorg; inoltre Heafstaag ostentava con orgoglio le proprie cicatrici di battaglia: un occhio gli era stato strappato via dalle corna ramificate di una renna, e la mano sinistra gli era stata irreversibilmente storpiata durante la lotta con un orso polare. Il Re della Tribù dell'Alce aveva visto più battaglie di qualsiasi altro uomo nella tundra, e pareva proprio che fosse deciso a combatterne molte altre.

I due re si fissarono con aria inflessibile, senza battere le palpebre né sviare lo sguardo neanche per un attimo.

«Il Lupo o l'Alce?» chiese alla fine Heafstaag: èra la domanda di rito in caso di mancata vittoria nella sfida del canto.

Beorg fu cauto nel dare la risposta appropriata. «Felice di incontrarti e di averti sfidato,» disse. «Saranno soltanto le acute orecchie di Tempos a decidere, benché lo stesso dio avrà difficoltà a fare una simile scelta.»

Una volta compiute le formalità, la tensione lasciò il volto di Heafstaag. Egli rivolse un ampio sorriso al suo rivale. «Felice di incontrarti, Re della Tribù del Lupo. Sono contento di stare di fronte a te e di non vedere la

punta della tua mortale lancia macchiata del mio sangue!»

Le parole amichevoli di Heafstaag colsero di sorpresa Beorg. Non aveva osato nemmeno sperare in un inizio così facile del consiglio di guerra. Gli restituì il complimento con uguale fervore. «Ed io di non aver spruzzato col mio sangue la lama crudele della tua ascia!»

Il sorriso lasciò improvvisamente il volto di Heafstaag quando notò l'uomo bruno al fianco di Beorg. «Che diritto, di valore o di sangue, ha questo debole meridionale di stare nel salone dell'idromele di Tempos?» domandò il re barbarossa. «Il suo posto è coi suoi simili, o al massimo con le donne!»

«Abbi fede, Heafstaag,» spiegò Beorg. «Questo è deBernezan, un uomo che giocherà un importante ruolo nella nostra vittoria. Le informazioni che mi ha fornito sono di grande valore, poiché egli ha vissuto a Ten-Towns per due e più inverni.»

«E quale sarà il suo ruolo, allora?» incalzò Heafstaag.

«Egli mi ha informato,» ripeté Beorg.

«Ciò appartiene al passato,» disse Heafstaag. «Che valore ha ora per noi? Di certo non potrà combattere al fianco di guerrieri come i nostri.».

Beorg lanciò un'occhiata a deBernezan, cercando di ricacciare indietro il proprio disprezzo per quel cane che aveva tradito la sua gente nel pietoso tentativo di riempirsi le tasche. «Difendi la tua causa, sudista. E che Tempos possa trovare un luogo in questo campo per far riposare le tue ossa!»

DeBernezan tentò invano di sostenere lo sguardo d'acciaio di Heafstaag. Poi si schiarì la voce e parlò a voce più alta e sicura che poté. «Quando le città saranno conquistate e le loro ricchezze si troveranno nelle vostre mani, vi servirà qualcuno che conosca il mercato del sud. Io sono l'uomo di cui avete bisogno.»

«A quale prezzo?» ringhiò Heafstaag.

«Una vita agiata,» rispose deBernezan. «Una posizione di rispetto, niente di più.»

«Bah!» sbuffò Heafstaag. «Così come ha tradito la sua gente, tradirà anche noi!» Il gigantesco re afferrò l'ascia che portava alla cintola e fece uno scarto improvviso verso deBernezan. Beorg storse la bocca in una smorfia, sapendo che questo momento critico poteva mandare all'aria l'intero piano.

Con la mano storpia Heafstaag afferrò i capelli neri e untuosi di deBernezan, e gli piegò la testa da un lato, scoprendo la carne del collo; poi roteò con forza l'ascia verso il bersaglio tenendo lo sguardo fisso nel volto del meridionale. Tuttavia, contro tutte le inflessibili regole della tradizione,

Beorg aveva ben preparato deBernezan a questo momento. L'ometto era stato avvertito con la massima chiarezza che se avesse resistito sarebbe sicuramente morto. Ma accettando il colpo, sempreché Heafstaag lo stesse solo mettendo alla prova, la vita gli sarebbe stata probabilmente risparmiata.

Raccogliendo tutta la sua forza di volontà deBernezan indurì lo sguardo che fissava Heafstaag e non batté ciglio all'avvicinarsi della morte.

All'ultimo momento Heafstaag deviò l'ascia, mentre la lama sibilava vicinissima alla gola del meridionale. Heafstaag mollò la presa dell'uomo, ma continuò a guardarlo intensamente col suo unico occhio.

«Un uomo onesto accetta qualsiasi decisione dei suoi re,» dichiarò deBernezan, tentando di mantenere la voce il più ferma possibile.

Un grido di evviva proruppe da ogni bocca, nell'Hengorot, e quando si affievolì Heafstaag si rivolse di nuovo a Beorg. «Chi sarà il capo?» chiese bruscamente il gigante.

«Chi ha vinto la sfida del canto?» rispose Beorg.

«Ben detto, buon re.» Heafstaag disse sorridendo al suo rivale. «Allora saremo insieme, tu ed io, e nessuno si azzardi a contestare i nostri ordini!»

Beorg annuì. «Morte a chi oserà farlo!»

DeBernezan emise un profondo sospiro di sollievo e spostò le gambe, in un moto difensivo: infatti se Heafstaag, o anche Beorg, avessero notato la pozzanghera che gli si era formata tra i piedi, egli avrebbe pagato quell'errore con la vita. Mosse di nuovo le gambe e si guardò nervosamente intorno, spaventandosi a morte quando incontrò lo sguardo del giovane alfiere. Il volto di deBernezan impallidì di terrore al pensiero dell'umiliazione e della morte che stava per subire. Inaspettatamente, l'araldo distolse lo sguardo e sorrise divertito ma, con un atto pietoso senza precedenti per i rudi costumi della sua razza, non disse nulla.

Heafstaag scagliò le braccia sopra la testa, sollevando l'ascia e lo sguardo verso il soffitto. Beorg afferrò a sua volta la scure dalla cintola e imitò rapidamente quel movimento. «Tempos!» essi gridarono all'unisono. Poi, di nuovo l'uno di fronte all'altro, si incisero il braccio con l'ascia, bagnando l'arma del proprio sangue. Con un movimento sincronico rotearono quindi le asce, lanciandole attraverso la sala; entrambe si conficcarono nello stesso barilotto d'idromele. Subito gli uomini più vicini afferrarono i boccali e si precipitarono a raccogliere le prime gocce di liquido versato, che era stato benedetto col sangue dei loro re.

«Ho progettato un piano da sottoporre alla tua approvazione,» disse Be-

org a Heafstaag. «Più tardi, mio nobile amico,» replicò il re orbo. «Questa notte dobbiamo solo cantare e bere per festeggiare la nostra futura vittoria.» Poi diede una pacca sulla spalla a Beorg e gli strizzò l'unico occhio sano. «Sii lieto del mio arrivo, perché eri assai impreparato per una simile riunione,» disse ridendo di cuore. Beorg gli lanciò un'occhiata curiosa, ma Heafstaag gli strizzò grottescamente l'occhio per placare i suoi sospetti.

D'un tratto, il lussurioso gigante schioccò le dita, rivolto ad uno dei suoi luogotenenti, e diede di gomito al rivale come per farlo partecipare allo scherzo.

«Portate qui le sgualdrine!» ordinò.

4
La reliquia di cristallo

C'era solo buio.

Per fortuna non si ricordava di quel che era accaduto, dove si trovava. Solo buio, un buio confortante.

Poi un brivido gelido gli percorse le guance, rubandogli la tranquillità dell'incoscienza. Gradualmente fu costretto ad aprire gli occhi, ma anche strizzandoli non riusciva a sopportare quel bagliore troppo accecante.

Giaceva a faccia in giù nella neve. Le montagne torreggiavano tutt'intorno a lui, e vedendo i loro picchi aspri e innevati comprese dove si trovava: l'avevano abbandonato sulla Spina Dorsale del Mondo. L'avevano lasciato lì a morire.

Akar Kessell provò un dolore lancinante alla testa, quando riuscì finalmente a sollevarla. C'era un bel sole splendente, ma il freddo brutale e il turbinio del vento spazzavano via qualsiasi calore prodotto dai fulgidi raggi. A queste altitudini era sempre inverno, e Kessell indossava soltanto abiti leggeri per proteggersi contro il morso mortale del gelo.

L'avevano lasciato lì a morire.

Si rimise faticosamente in piedi, immerso fino alle ginocchia nella polvere bianca, e si guardò intorno. Molto più in basso, in fondo ad una profonda gola, Kessell vide, da quella distanza simile a dei puntini, la carovana dei maghi diretta a nord verso la tundra, per aggirare la catena di montagne invalicabili e ritornare poi a sud, verso Luskan. Lo avevano ingannato; ora capì di non essere stato altro che una pedina nel loro malvagio progetto di sbarazzarsi di Morkai il Rosso.

Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri.

Non avevano mai avuto l'intenzione di concedergli il titolo di mago.

«Come ho potuto essere così stupido?» gemette Kessell. E gli balenarono in mente immagini di Morkai, l'unico uomo che gli avesse mai portato un certo rispetto, in una dolorosa nebbia di sensi di colpa. Rammentò tutte le gioie che il mago gli aveva fatto sperimentare: una volta Morkai lo aveva trasformato in un uccello, per fargli provare l'ebbrezza del volo, e un'altra volta in un pesce, per consentirgli di nuotare nel confuso mondo sottomarino.

E lui aveva ripagato quell'uomo meraviglioso con una pugnalata.

Giù nella valle, i maghi sulla carovana udirono l'eco delle urla angosciate di Kessell rimbalzare da una parete all'altra delle montagne.

Eldeluc sorrise soddisfatto per l'esecuzione perfetta del piano e spronò il suo cavallo.

* * *

Kessell si trascinava faticosamente nella neve. Non sapeva perché continuava a camminare - non poteva andare in nessun posto. Non aveva via di scampo. Eldeluc l'aveva abbandonato in un avvallamento a forma di scodella pieno di neve e lui, con le dita in quello stato, intirizzite dal freddo al punto da perdere ogni sensibilità, non aveva alcuna possibilità di uscirne fuori.

Provò ancora una volta a far apparire un fuoco per magia. Tenne i palmi delle mani tesi verso il cielo e, battendo i denti, pronunciò la formula magica.

Niente.

Nemmeno un filo di fumo.

Così si mosse di nuovo. Le gambe gli dolevano, e gli sembrava quasi che parecchie dita dei piedi si fossero già staccate dal piede sinistro. Ma non osava togliersi lo stivale per verificare quell'orribile sospetto.

Continuò a circumnavigare ancora l'avvallamento, seguendo le orme che aveva lasciato passando la prima volta. Improvvisamente si trovò ad essere attratto verso il centro; non sapeva perché, e nel delirio non si fermò per cercare di capire cosa lo spingesse. Il mondo era diventato un turbine bianco e sfuocato: un bianco turbine di ghiaccio. Kessell si sentì precipitare, e provò ancora il morso ghiacciato della neve sul viso. Alle estremità inferiori sentì un formicolio che ne indicava la morte.

Poi sentì... caldo.

All'inizio era impercettibile, ma poi crebbe con regolarità. Qualcosa lo stava attirando; era sotto di lui, sepolto nella neve, ma anche attraverso la barriera gelata Kessell ne sentì il calore vivificante.

Egli cominciò a scavare. Guidando con la vista le mani insensibili, scavava per salvarsi la vita. Quindi s'imbatte in qualcosa di solido e sentì aumentare la sensazione di calore. Grattando via la neve restante riuscì finalmente a liberarlo. Non capì cos'aveva di fronte, e pensò fosse colpa del delirio. Akar Kessell teneva tra le mani gelate una sorta di ghiacciolo tozzo e quadrato; eppure sentiva fluire in sé il suo calore e provò di nuovo i formicolìi, che però stavolta segnalavano la rinascita delle sue estremità.

Kessell non aveva idea di ciò che stava accadendo, ma non gli importava affatto. Ora aveva trovato la speranza di vivere: questo gli bastava. Si strinse al petto il coccio di cristallo e tornò verso la parete rocciosa della piccola valle, cercando il punto più riparato.

Sotto una piccola sporgenza, rannicchiato in un posto in cui il calore del cristallo aveva sciolto la neve, Akar Kessell sopravvisse durante la sua prima notte nella Spina Dorsale del Mondo. Teneva stretto a sé il coccio di cristallo, Crenshinibon, un'antica e senziente reliquia che aveva atteso per innumerevoli secoli che qualcuno come lui comparisse nella piccola valle a forma di scodella. Risvegliato di nuovo, stava ponderando i metodi da usare per controllare quell'uomo dalla debole volontà, Kessell. Era una reliquia stregata dei primi albori del mondo, una perversione smarrita da secoli, per la costernazione di quei signori del male che ne ricercavano la forza.

Crenshinibon era un enigma, una forza del male più oscuro che traeva il proprio vigore dalla luce del giorno. Era uno strumento di distruzione, un oggetto d'esplorazione, un riparo e una dimora per coloro che ne fossero in possesso. Ma il principale dei poteri di Crenshinibon era la forza che conferiva al suo possessore.

Akar Kessell dormì bene, ignaro di ciò che gli era capitato. Sapeva soltanto - e in fondo era solo questo l'importante per lui - che la sua vita non era ancora finita. Avrebbe presto appreso tutte le implicazioni, ma di sicuro non sarebbe mai più stato il fantoccio di cani presuntuosi come Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri.

Stava per diventare l'Akar Kessell dei suoi sogni, e il mondo si sarebbe inchinato di fronte a lui.

«Rispetto,» mormorò assorto nella profondità del suo sogno, un sogno architettato da Crenshinibon.

Akar Kessell, il Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato.

* * *

Kessell si svegliò alla luce di un'alba che non credeva di rivedere mai più. La reliquia di cristallo lo aveva preservato per tutta la notte, ma aveva fatto molto di più che impedirgli semplicemente di congelare. Kessell si sentì stranamente cambiato, quella mattina. La notte prima si era preoccupato solo della sua quantità di vita, domandandosi quanto a lungo sarebbe sopravvissuto. Ora invece meditava sulla qualità della sua vita; la sopravvivenza non era più un problema, poiché sentiva rifluire dentro di sé il vigore.

Un cervo bianco saltellò lungo il bordo dell'avvallamento.

«Cacciagione,» sussurrò Kessell. Puntò un dito in direzione della preda e pronunciò le parole d'ordine del sortilegio, fremendo d'eccitazione al sentire la potenza agitarglisi nel sangue. Gli partì dalla mano una folgore bruciante, che abbatté il cervo sul colpo.

«Cacciagione,» dichiarò, trasportando l'animale nell'aria verso di sé: l'incantesimo gli venne spontaneo, per quanto la telecinesi non fosse prevista neanche nel considerevole repertorio di Morkai il Rosso, l'unico maestro di Kessell. L'avido giovane non si fermò neanche un attimo a riflettere sull'improvvisa comparsa di abilità che gli erano sempre mancate; ma il cristallo gliel'avrebbe comunque impedito.

Ora la reliquia gli aveva elargito cibo e calore. Però un mago dovrebbe avere un castello, egli pensò. Un luogo dove poter praticare indisturbato i suoi segreti più oscuri. Guardò il cristallo in attesa di una risposta al proprio dilemma, e trovò una copia di quell'oggetto accanto all'originale. D'istinto (così presumette, mentre in realtà si trattava di un altro suggerimento subcosciente da parte di Crenshinibon) Kessell comprese come il cristallo avesse soddisfatto la sua richiesta. Riconobbe la reliquia originale dal calore e dalla forza che emanava, ma anche quell'altra lo intrigava, poiché possedeva ugualmente un'impressionante aura di potere. Sollevò la copia della reliquia e la portò al centro della valletta, appoggiandola nella neve alta.

«Ibsutn dal abdur,» mormorò senza sapere il perché e senza conoscere il significato di quella frase.

Quando sentì la forza espandersi all'interno dell'immagine della reliquia, Kessel indietreggiò. Essa catturò i raggi del sole e li assorbì in profondità. L'area circostante la valletta cadde in ombra, poiché la luce del giorno era

stata rubata. La reliquia cominciò a pulsare di una luce interna, ritmica.

E poi incominciò a crescere.

Si allargò alla base, riempiendo quasi tutto l'avvallamento, e per un po' Kessell temette di venire schiacciato contro le pareti rocciose. Mentre la base si allargava il cristallo cominciò a crescere anche in altezza verso il cielo mattutino, con le dimensioni proporzionate alla fonte d'energia. Poi fu completato: era ancora l'esatta immagine di Crenshinibon, ma di dimensioni gigantesche.

Una torre cristallina. In qualche maniera - e cioè nello stesso modo in cui Kessell sapeva tutto del coccio di cristallo - ne conosceva anche il nome.

Cryshal-Tirith.

* * *

Kessell si sarebbe accontentato, almeno per il momento, di rimanere nella Cryshal-Tirith a rimpinzarsi degli sfortunati animali che passavano di là. Veniva da un ambiente povero, di contadini senza ambizioni e, sebbene ostentasse aspirazioni oltre le proprie possibilità, era in realtà intimidito dalle implicazioni del potere. Non capiva perché e in che modo coloro che avevano acquisito importanza fossero riusciti ad elevarsi dalla comune plebaglia; quando sminuiva i successi altrui o viceversa giustificava le proprie mancanze mentiva perfino a se stesso, attribuendo tutto questo ad una casuale scelta del fato.

Ora che il potere era a portata di mano non aveva idea di che cosa farne.

Ma adesso che era tornato finalmente alla vita, Crenshinibon pensava di aver aspettato troppo a lungo per essere usato come residenza di caccia da un insignificante essere umano. A dire il vero, dal punto di vista della reliquia, la mancanza di spirito di Kessell era un attributo favorevole: così, per un certo periodo di tempo avrebbe potuto persuadere Kessell a seguire quasi ogni corso d'azione, coi suoi messaggi notturni.

E Crenshinibon aveva tempo. La reliquia era ansiosa di provare di nuovo l'emozione della conquista, ma qualche anno in più non era certo un periodo eccessivamente lungo per un manufatto creato agli albori del mondo. Avrebbe trasformato quello sciocco di Kessell in un adeguato rappresentante del suo potere; da uomo debole qual era egli sarebbe alla fine diventato una mano guantata di ferro per trasmettere il suo messaggio di distruzione. Lo aveva già fatto centinaia di volte, nelle lotte iniziali del mondo,

creando ed allevando alcuni degli avversari della legge più formidabili e crudeli di tutti i piani dell'universo.

Poteva farlo di nuovo.

Quella stessa notte, mentre dormiva nel secondo piano comodamente arredato della Cryshal-Tyrith, Kessell ebbe sogni di conquista. Non si trattava di violente campagne contro città come Luskan, e nemmeno di battaglie contro insediamenti di frontiera come i villaggi di Ten-Towns, ma di un inizio meno ambizioso e più realistico del suo regno. Sognò di costringere alla servitù una tribù di folletti, usandoli come una corte personale che soddisfacesse ogni suo bisogno. Svegliandosi, il mattino dopo, si ricordò del sogno e pensò che l'idea gli piaceva.

Più tardi, quel mattino, Kessell esplorò il terzo piano della torre; era una stanza come le altre, fatta di cristallo liscio ma duro come la pietra; questa stanza in particolare era piena di vari strumenti d'osservazione. Improvvisamente sentì un acuto bisogno di fare un gesto e pronunciare un'arcana parola di comando che pensava d'aver udito in presenza di Morkai. Eseguì quell'impulso e guardò sbalordito uno degli specchi che, invece di riflettere la stanza, rimandava l'immagine di una nebbia grigia e vorticosa. Quando la nebbia svanì, apparve un'immagine.

Kessell vi riconobbe la valle vicina al luogo in cui Eldeluc, Dendybar il Chiazzato e gli altri l'avevano abbandonato a morire.

L'immagine di quel luogo era brulicante di folletti che lavoravano alla costruzione di un accampamento. Si trattava probabilmente di un campo di nomadi, perché era raro che le bande di guerrieri portassero con sé le donne e i bambini durante le razzie. Centinaia di grotte punteggiavano le pendici di quelle montagne: esse non erano abbastanza numerose, però, da contenere le tribù di orchi, folletti, spiriti maligni e mostri ancor più potenti. La lotta per conquistarsi una tana era feroce, e le tribù minori di folletti venivano di solito cacciate da quella terra, rese schiave o massacrate.

«Molto bene,» pensò Kessell, chiedendosi se l'argomento del suo sogno fosse stato una coincidenza oppure una profezia. Seguendo un altro impulso improvviso, inviò la sua volontà attraverso lo specchio in direzione dei folletti. L'effetto lo fece sussultare.

I folletti si voltarono tutti contemporaneamente, apparentemente confusi, nella direzione di quella forza invisibile. I guerrieri estrassero apprensivamente le mazze e le asce di pietra, mentre le donne e i bambini si strinsero insieme dietro al gruppo.

Un folletto più grande, presumibilmente il capo tribù, fece qualche cauto

passo avanti, brandendo la mazza davanti a sé per difesa.

Kessell si grattò il mento, meditando sulla portata di quel nuovo potere di cui era in possesso. «Vieni a me,» ordinò al capo dei folletti. «Non puoi resistermi!»

* * *

Poco dopo la tribù giunse all'avvallamento, tenendosi ad una distanza di sicurezza, e cercando di capire nel frattempo cosa fosse esattamente quella torre e da dove provenisse. Kessell li lasciò meravigliarsi per un po' riguardo allo splendore della sua nuova dimora, quindi si rivolse ancora al capo tribù, imponendogli di avvicinarsi a Cryshal-Tirith.

Sempre contro la propria volontà, il grande folletto si staccò dai ranghi della tribù. Fatti alcuni passi, giunse fino alla base della torre. Non vedeva nessuna porta, dato che l'entrata di Cryshal-Tirith era invisibile a tutti tranne che agli abitanti dei piani stranieri e a coloro ai quali Crenshinibon, oppure il suo possessore, avessero dato il permesso di entrare.

Kessell guidò il folletto terrorizzato fino al primo piano della struttura. Una volta all'interno il capo tribù rimase assolutamente immobile, lanciando occhiate nervose intorno a sé per cercare di capire quale tipo di forza straordinaria lo avesse introdotto in quella struttura di splendente cristallo.

Il mago (un titolo legittimamente acquisito dal possessore di Crenshinibon, anche se Kessell non era mai stato in grado di procurarselo con le proprie azioni) lasciò l'infelice creatura nell'attesa, accrescendo così la sua paura. Poi apparve in cima alla scala attraverso una porta segreta, a specchi. Guardò giù in direzione dello sventurato e ridacchiò allegramente.

Alla vista di Kessell, il folletto tremò visibilmente. Sentiva di nuovo su di sé la volontà del mago che lo costringeva a mettersi in ginocchio.

«Chi sono io?» domandò Kessell mentre il folletto strisciava e piagnucolava.

Il capo dei folletti sentì che la risposta che stava per dare gli veniva come strappata da una forza irresistibile.

«Padrone.»

5
Un giorno o l'altro

Bruenor si arrampicò su per la salita rocciosa con passi misurati, cercan-

do gli appigli in cui metteva sempre i piedi quando saliva fino al punto più alto dell'estremità meridionale della Valle dei Nani. La gente di Ten-Towns, che vedeva spesso il nano starsene in piedi lassù con aria meditabonda, appoggiato al suo bastone, era solita chiamare quest'alta colonna di pietra, nella cresta rocciosa che costeggiava la valle, col nome di Salita di Bruenor. Proprio sotto al nano, ad ovest, c'erano le luci di Termalaine, e oltre ad esse le acque scure di Maer Dualdon, punteggiate di tanto in tanto dalle luci mobili di un peschereccio la cui ciurma testarda si rifiutava di tornare a riva finché non avesse catturato una trota testa a falange.

Il nano dominava dall'alto il territorio della tundra, e persino la più bassa delle innumerevoli stelle che scintillavano nella notte. La volta celeste pareva esser stata lucidata dalla brezza fredda che soffiava sin dal tramonto, e Bruenor provava la sensazione d'essere sfuggito ai confini della terra.

In questo luogo ritrovava i suoi sogni, che lo riportavano sempre indietro alla sua antica patria. Mithril Hall, terra dei suoi padri e dei suoi antenati, dove scorrevano i fiumi profondi e ricchi di metallo lucente, e dove i martelli dei fabbri nani risuonavano in lode a Moradin e a Dumathoin. Bruenor era appena un ragazzo imberbe quando la sua gente si era inoltrata troppo nelle viscere del mondo, ed era stata scacciata nei buchi tetri da quegli esseri oscuri. Egli era adesso il membro più anziano tra i superstiti del suo piccolo clan, e l'unico testimone vivente dei tesori di Mithril Hall.

Erano andati a vivere nella valle rocciosa situata in mezzo ai due laghi più settentrionali molto prima che qualsiasi umano, eccetto i barbari, fosse giunto alla Valle del Vento Ghiacciato. Erano ciò che rimaneva di una società di nani un tempo fiorente, una banda di esuli abbattuti e scoraggiati dalla perdita della patria e del patrimonio. Continuavano a diminuire di numero, mentre i loro anziani morivano di tristezza e di vecchiaia. Benché in quella regione l'estrazione dei metalli desse buoni frutti, i nani parevano destinati a cadere nell'oblio.

Quando nacque Ten-Towns, tuttavia, la fortuna dei nani crebbe in maniera considerevole. La loro valle si trovava appena a nord di Bryn Shander, alla stessa distanza dalla città principale di qualsiasi altro villaggio peschiero, e gli umani, che combattevano spesso tra loro ed erano inoltre costretti a respingere gli invasori, erano felici di acquistare le meravigliose lance ed armature che i nani forgiavano.

Ma nonostante il miglioramento della loro vita, Bruenor, in particolare, desiderava ardentemente ritrovare l'antica gloria dei suoi antenati. Egli considerava la costruzione di Ten-Towns come una pausa temporanea nel-

la risoluzione di un problema che consisteva soltanto nel ricupero e nella restaurazione di Mithril Hall.

«È una notte fredda per arrampicarsi così in alto, amico,» gli giunse da dietro una voce.

Il nano si voltò verso Drizzt Do'Urden, benché consapevole che l'elfo sarebbe stato invisibile contro lo sfondo nero del Monte Kelvin. Da quella posizione, la montagna era l'unica sagoma che interrompesse la linea uniforme dell'orizzonte settentrionale. Quel monte era stato soprannominato "cumulo di pietre" perché assomigliava ad un mucchio di macigni accatastati di proposito; una leggenda barbara affermava che un tempo fosse stata utilizzata come una tomba. Invece la valle che i nani avevano scelto come dimora non aveva alcun segno di riferimento naturale. In qualsiasi direzione si guardasse, la tundra si srotolava piatta e color terra; la valle era disseminata qua e là da chiazze di terriccio, in mezzo a massi irregolari e a pareti di solida roccia. Questa valle, nonché la montagna a nord, erano gli unici punti della Valle del Vento Ghiacciato in cui si concentrassero quantità di pietre di un certo rilievo, come se qualche dio, agli albori della creazione, le avesse messe là per sbaglio.

Drizzt notò lo sguardo vitreo del suo amico. «Stai cercando segni che solo la memoria può vedere,» disse, conoscendo benissimo l'ossessione del nano per la propria antica terra natale.

«La rivedrò ancora!» insisté Bruenor. «Ci arriveremo, elfo.»

«Non sappiamo neanche come arrivarci.»

«La strada si trova,» disse Bruenor. «Ma non si può trovare finché non la si cerca.»

«Un giorno o l'altro, amico,» scherzò Drizzt. Nei pochi anni della loro amicizia, il nano aveva sempre tormentato Drizzt perché lo accompagnasse nella sua avventura alla ricerca di Mithril Hall. Drizzt pensava che fosse un'idea stupida, perché nessuno di coloro che aveva conosciuto aveva la più pallida idea circa l'ubicazione dell'antica patria dei nani, e Bruenor rammentava soltanto immagini sconnesse delle sue pareti argentate. Ciononostante, l'elfo era sensibile al desiderio più profondo del suo amico, e rispondeva sempre alle suppliche di Bruenor con quella stessa promessa: «Un giorno o l'altro.»

«Ora abbiamo questioni più serie di cui occuparci,» Drizzt rammentò a Bruenor. Quel giorno, infatti, in una riunione al palazzo dei nani, l'elfo aveva descritto minuziosamente le sue scoperte.

«Sei sicuro che verranno, allora?» gli chiese adesso Bruenor.

«Il loro attacco scuoterà le pietre del Monte Kelvin,» rispose Drizzt, mentre abbandonava l'oscura sagoma del monte e raggiungeva il suo amico. «E se Ten-Towns non farà fronte comune contro di loro, quella gente sarà condannata.»

Bruenor si accucciò a terra e volse lo sguardo a sud, verso le luci lontane di Bryn Shander. «Ma non lo faranno, quegli stupidi testardi,» mormorò.

«Potrebbero, invece, se la tua gente andasse da loro.»

«No,» brontolò rabbiosamente il nano. «Combatteremo al loro fianco solo se decideranno di far fronte comune, e allora sarà peggio per i barbari! Va' da loro, se vuoi, e buona fortuna, ma dei nani non se ne parla. Staremo a vedere se hanno davvero del fegato.»

Drizzt sorrise per l'ironia del rifiuto di Bruenor. Entrambi sapevano bene che l'elfo non godeva di credito, e non era neanche il benvenuto in nessuna delle città, tranne che a Boscosolitario, dove il loro amico Regis svolgeva il ruolo di rappresentante. Bruenor notò lo sguardo di Drizzt e ne fu addolorato come lo era Drizzt, benché l'elfo cercasse stoicamente di non darlo a vedere.

«Ti devono molto più di quanto si accorgeranno mai,» Bruenor affermò con voce monotona, rivolgendo al suo amico uno sguardo di solidarietà.

«Non mi devono niente.»

Bruenor scosse la testa. «Perché tieni a loro?» brontolò. «Stai sempre a far la guardia a quella gente che non dimostra nessuna buona volontà. Che cosa gli devi?»

Drizzt si strinse nelle spalle, cercando inutilmente una risposta. Bruenor aveva ragione. Da quando l'elfo era giunto in questa terra, l'unico che gli avesse mostrato amicizia era Regis. Spesso egli lo scortava e proteggeva per i primi tratti del cammino da Boscosolitario, nella tundra circostante a Maer Dualdon e giù verso Bryn Shander, quando Regis andava nella città principale per affari o per le riunioni del consiglio. In effetti s'erano incontrati la prima volta lungo quel cammino: Regis aveva cercato di scappare poiché aveva udito voci terribili sul suo conto. Fortunatamente per entrambi, però, Regis era aperto di mente ed era solito farsi un giudizio indipendente sul carattere delle persone. Non passò molto tempo prima che diventassero amici per la pelle.

Ma fino ad ora, Regis e i nani erano gli unici nella regione che tenessero all'amicizia dell'elfo. «Non so perché tengo a loro,» rispose sinceramente Drizzt. Poi rivolse gli occhi verso la sua antica patria, dove la lealtà era un semplice strumento per ottenere un vantaggio contro un comune nemico.

«Forse tengo a loro perché sto lottando per essere diverso dalla mia gente,» disse, parlando tanto a se stesso quanto a Bruenor. «Forse m'importa di loro perché io sono diverso dalla mia gente. Magari sono più simile alle razze che vivono in superficie... almeno spero. Tengo a loro perché devo pur tenere a qualcosa. E tu non sei molto diverso da me, Bruenor Martello di guerra. C'importa di loro perché altrimenti la nostra vita sarebbe vuota.»

Bruenor gli scoccò un'occhiata curiosa.

«Puoi negare i tuoi sentimenti per la gente di Ten-Towns a me, ma non a te stesso.»

«Bah!» sbuffò Bruenor. «Certo che tengo a loro! La mia gente ha bisogno di quel commercio!»

«Testa dura,» mormorò Drizzt, sorridendo con aria astuta. «E Cattibrie?» insistette. «Che mi dici di quella ragazza umana che perse i genitori in una razzia anni fa, a Termalaine? Quella derelitta che tu hai preso con te ed allevato come fosse tua figlia.» Bruenor fu grato alle tenebre, che gli offrirono una protezione contro il flusso di sangue rivelatore che gli sali alle guance. «Lei vive ancora con te, anche se devi proprio ammettere che sarebbe in grado di tornare tra la gente della sua razza. Non può essere, forse, che tu tieni a lei, burbero nano?»

«Ah, risparmia il fiato,» brontolò Bruenor stizzito. «È una serva, e mi rende la vita un po' più facile, ma per favore non farti venire idee sciocche!»

«Testa dura,» ripeté Drizzt, questa volta a voce più alta. Aveva ancora una carta da giocare a proprio favore, in questa discussione. «E allora cosa ne dici di me? Ai nani non piacciono molto gli elfi chiari, e figuriamoci poi quelli scuri. Come giustifichi l'amicizia che mi hai dimostrato? Io non ho nient'altro da darti in cambio della mia amicizia. Perché tieni a me?»

«Mi porti le informazioni quando...» Bruenor s'interruppe, conscio del fatto che Drizzt l'aveva messo con le spalle al muro.

Ma l'elfo lasciò perdere quell'argomento.

Così, i due amici stettero ad osservare le luci di Bryn Shander spegnersi ad una ad una. Malgrado la sua apparente insensibilità, Bruenor si rese conto che alcune delle accuse dell'elfo erano perfettamente vere; egli si era affezionato alla gente insediatasi sulle rive dei tre laghi.

«Cosa intendi fare, allora?» chiese infine il nano.

«Intendo avvertirli,» rispose Drizzt. «Tu sottovaluti i tuoi vicini, Bruenor; sono fatti di una pasta più dura di quanto non immagini.»

«D'accordo,» disse il nano, «ma i miei dubbi riguardano il loro carattere.

Ogni giorno si vedono battaglie sui laghi, e sempre a causa di quei maledetti pesci. La gente se ne sta aggrappata alla propria città, e che gli spiriti maligni si prendano pure le altre, per quel che gliene importa! Ora devono dimostrarmi che hanno la volontà di combattere insieme!»

Drizzt dovette ammettere che nelle osservazioni di Bruenor c'era del vero. Nell'ultimo paio d'anni, tra i pescatori si erano accese rivalità sempre più cocenti, man mano che le trote testa a falangi si ritiravano nelle acque più profonde e diventavano più difficili da catturare. La collaborazione tra le città non era certo un punto a loro favore, dato che ogni villaggio cercava di raggiungere vantaggi economici rispetto alle città rivali affacciate sullo stesso lago.

«Tra due giorni si terrà un consiglio a Bryn Shander,» continuò Drizzt. «Credo che passerà ancora un po' di tempo prima che i barbari attacchino. Anche se ho paura degli indugi, non penso che saremmo in grado di riunire i consiglieri prima di quella data. Mi ci vorrà giusto questo tempo per istruire Regis sul tipo di strategia da intraprendere coi suoi pari, dato che sarà lui a dover annunciare la notizia dell'invasione.»

«Pancia-che-brontola?» sbuffò Bruenor, usando il nomignolo che aveva affibbiato a Regis a causa del suo insaziabile appetito. «L'unico motivo per cui lui siede in quel consiglio è per mantenersi lo stomaco ben fornito! Gli presteranno addirittura minor ascolto che a te, elfo.»

«Stai sottovalutando il nanerottolo, ancor più di quanto non sottovaluti la gente di Ten-Towns,» rispose Drizzt. «Ricorda sempre che lui ha in mano la pietra.»

«Bah! Si tratta solo di una gemma ben tagliata, nient'altro!» insisté Bruenor. «Io l'ho vista, e non mi ha certo ammaliato.»

«La sua magia è troppo sottile per gli occhi di un nano, e forse non abbastanza forte da penetrare nel tuo cranio duro,» rise Drizzt. «Ma esiste - io la vedo chiaramente e conosco la leggenda di quella pietra. Regis potrebbe esser capace di influenzare il consiglio più di quanto tu non creda - e certamente più di quanto io stesso non creda. Speriamo che vada così, anche perché sai meglio di me che alcuni dei consiglieri potrebbero essere riluttanti a perseguire un piano di unità, sia a causa della loro arrogante indipendenza, sia nella speranza che una razzia barbarica contro uno dei loro rivali meno protetti possa in realtà aiutare le loro egoistiche ambizioni. Bryn Shander rimane la chiave di tutto, ma la città principale sarà stimolata all'azione solo se le grosse città peschiere, e in particolare Targos, aderiranno a loro volta.»

«Sappiamo che Porto dell'Est darà il suo contributo,» disse Bruenor. «Loro sono sempre d'accordo, per unire insieme tutte le città.»

«Ed anche Boscosolitario, con Regis che parlerà per loro. Ma Kemp di Targos è sicuramente convinto che la sua città, essendo cinta di mura, sia abbastanza forte da starsene sola, mentre la sua rivale, Termalaine, avrà difficoltà a resistere all'orda barbarica.»

«È improbabile che egli aderisca a qualsiasi cosa che comprenda anche Termalaine. E in tal caso pioverà sul bagnato, perché senza Kemp non riuscirai a far tacere né Konig né Dinevai!»

«Ma è proprio qui che entra in gioco Regis,» spiegò Drizzt. «Il rubino di cui è in possesso può fare miracoli, te l'assicuro.»

«Di nuovo con queste fandonie sulla pietra,» borbottò Bruenor. «Ma Pancia-che-brontola afferma che il suo ex padrone ne possedeva dodici, di quelle gemme,» egli ragionò. «La magia davvero potente non esiste a dozzine!»

«Regis ha detto che il suo padrone possedeva dodici gemme simili,» lo corresse Drizzt. «In realtà, il nanerottolo non può sapere se tutte e dodici, o qualcun'altra di esse, fossero magiche.»

«E allora come mai quell'uomo avrebbe regalato l'unica gemma magica a Pancia-che-brontola?»

Drizzt lasciò quella domanda senza risposta, ma il suo silenzio portò Bruenor alla stessa inevitabile conclusione. Regis aveva certo una passione per collezionare oggetti che non gli appartenevano, e benché avesse spiegato che si trattava di un regalo...

6
Bryn Shander

Bryn Shander era diversa da tutte le altre comunità di Ten-Towns. Il suo fiero stendardo sventolava in cima ad una collina al centro dell'arida tundra, in mezzo ai tre laghi, appena a sud dell'estremità meridionale della Valle dei Nani. Nessuna nave batteva la bandiera di questa città, che non possedeva nemmeno uno scalo d'approdo sui laghi; eppure era fuori dubbio che Bryn Shander fosse non soltanto il centro geografico della regione, ma anche il punto nevralgico di ogni sua attività.

Qui si fermavano le principali carovane di mercanti provenienti da Luskan, qui venivano a fare affari i nani, ed infine era qui che abitava la grande maggioranza di artigiani, intagliatori ed esperti dell'arte dell'inci-

sione. La vicinanza a Bryn Shander era un elemento di grande rilievo nel determinare il successo e le dimensioni di una città peschiera, un elemento la cui importanza era inferiore soltanto alla quantità di pesce catturato. Perciò le comunità predominanti sui laghi erano Termalaine e Targos, sulle rive sudorientali del Maer Dualdon, e Caer-Konig e Caer-Dineval, sulle sponde occidentali del Lago Dinneshere: quattro città a meno di un giorno di distanza da Bryn Shander.

Bryn Shander era circondata da alte mura che costituivano una protezione sia contro la sferza del vento sia contro le invasioni di folletti maligni o di barbari. Gli edifici al suo interno erano simili a quelli delle altre città: bassi e con la struttura di legno; a Bryn Shander, però, le case erano più vicine le une alle altre e spesso suddivise in maniera da ospitare parecchie famiglie. Benché fosse tanto sovrappopolata, la città offriva comunque una certa gamma di comodità e sicurezze: il maggior grado di civiltà, insomma, che si potesse trovare nel raggio di quattrocento lunghe e desolate miglia.

A Regis piacevano sempre i suoni e i profumi che lo accoglievano ogni volta che attraversava le porte di legno cerchiate di ferro nella parte settentrionale delle mura; l'attività frenetica e le grida del mercato all'aperto, con le strade piene di venditori ambulanti di Bryn Shander gli ricordavano, benché su scala più ridotta rispetto alle grandi città del sud, i tempi in cui viveva a Calimport. E proprio come a Calimport, la gente per le strade di Bryn Shander rappresentava uno spaccato di tutte le razze viventi nei Regni: gente del deserto, alta e con la pelle scura, mischiata a viaggiatori dalla pelle chiara, provenienti dalle Moonshaes. Le esagerazioni e le grida dei meridionali abbronzati, mescolate insieme ai fantasiosi racconti d'amore e di battaglie dei robusti montanari, riecheggiavano nelle numerose taverne quasi ad ogni angolo di strada.

E Regis si beava di tutto ciò perché, pur avendo cambiato città, i rumori erano gli stessi. Chiudendo gli occhi, mentre passeggiava lungo uno degli stretti vicoli, riusciva quasi a catturare quel tipico gusto della vita conosciuto anni prima a Calimport.

Questa volta, tuttavia, il compito che il nano doveva svolgere era talmente serio da influire negativamente sul suo umore, di solito così allegro. Era stato terrorizzato dalle brutte notizie dell'elfo, e il fatto di doverle ora comunicare al consiglio lo rendeva nervoso.

Allontanatosi dalla rumorosa zona del mercato, Regis passò davanti alla splendida dimora di Cassio, il rappresentante di Bryn Shander. Si trattava

dell'edificio più grande e lussuoso di tutta Ten-Towns, con una facciata a colonnato e tutte le pareti adorne di artistici bassorilievi. Originariamente era stato costruito per le riunioni dei dieci rappresentanti, ma con l'affievolirsi dell'interesse per i consigli, Cassio, un abile diplomatico che non disdegnava l'uso di tattiche violente, si era appropriato del palazzo facendone la propria residenza personale, ed aveva trasferito la camera del consiglio in uno squallido magazzino vuoto situato in un angolo remoto della città. Parecchi consiglieri si erano lamentati del cambiamento; tuttavia, nonostante l'influenza che le città peschiere potevano esercitare sulla città capitale in questioni d'interesse pubblico, in quest'affare di scarsissima importanza per la popolazione esse non avevano nessuna voce in capitolo. Cassio aveva ben compreso la posizione della sua città, e sapeva come tenere asservite le altre comunità. La milizia di Bryn Shander era in grado di sconfiggere le forze riunite di cinque tra le altre nove città, e i funzionari di Cassio esercitavano un monopolio sui collegamenti con gli essenziali mercati del sud. Che gli altri consiglieri si lamentassero pure del cambiamento del luogo delle riunioni: in ogni caso la dipendenza dalla città principale avrebbe impedito loro di intraprendere qualsiasi azione contro Cassio.

Regis fu l'ultimo ad entrare nella piccola sala. Rivolse lo sguardo ai nove uomini riuniti intorno al tavolo e si rese conto d'essere estremamente fuori posto. Era stato eletto rappresentante perché nessun altro, a Boscosolitario, era interessato a sedere nel consiglio, mentre i suoi pari si erano guadagnati quella posizione grazie ad azioni valorose ed eroiche. Erano i capi delle comunità, oppure gli organizzatori della struttura architettonica o difensiva della città. Ciascun rappresentante aveva partecipato ad una ventina di battaglie, dato che le invasioni di folletti e di barbari erano a Ten-Towns più frequenti che i giorni di sole. Nella Valle del Vento Ghiacciato vigeva una semplice regola di vita: chi non combatteva non sopravviveva, e gli uomini del consiglio erano alcuni dei guerrieri più valorosi di tutte le dieci città.

Regis non si era mai sentito in soggezione prima d'ora, perché di solito non aveva niente da dire, nel consiglio. Boscosolitario, una remota cittadina nascosta in un piccolo e folto bosco di abeti, non chiedeva mai niente a nessuno. E data l'esiguità della sua flotta da pesca, le altre città con cui divideva Maer Dualdon non le imponevano alcuna richiesta. Regis non esprimeva mai un'opinione, tranne che dietro particolari insistenze, ed era sempre stato attento a dare il proprio voto alla maggioranza. Quando poi il consiglio era diviso su un argomento, Regis si limitava semplicemente a

seguire la linea di Cassio: era impossibile sbagliarsi se ci si schierava con Bryn Shander.

Oggi, però, Regis si sentiva intimorito dal consiglio. Le cattive notizie che stava per comunicare lo avrebbero reso vulnerabile alle loro tattiche prepotenti e alle loro frequenti ed aspre rappresaglie. Egli concentrò l'attenzione sui due consiglieri più potenti, Cassio di Bryn Shander e Kemp di Targos, che sedevano a un capo del tavolo rettangolare e chiacchieravano. Kemp aveva l'aspetto del rozzo uomo di frontiera: non molto alto ma con un ampio torace, le braccia forti e nodose, e un'espressione arcigna che spaventava amici e nemici.

Cassio, invece, non pareva quasi un guerriero, con la sua corporatura minuta, coi capelli grigi perfettamente in ordine e una faccia su cui non sembrava mai spuntare il minimo accenno di barba. I suoi grandi e vivaci occhi azzurri parevano esprimere continuamente una grande soddisfazione interiore; ma chiunque avesse visto il consigliere di Bryn Shander alzare una spada in battaglia o manovrare le cariche sul campo non poteva aver dubbi circa la sua abilità di guerriero o il suo coraggio. A Regis quell'uomo piaceva veramente, sebbene stesse molto attento a non mettersi in situazioni di vulnerabilità nei suoi confronti: Cassio si era guadagnato la reputazione di ottenere ciò che voleva a spese degli altri.

«Ascoltate la procedura,» ordinò Cassio, battendo il martelletto sul tavolo. Il consigliere ospitante era solito aprire la riunione con le Formalità dell'Ordine, ovvero la lettura di titoli e proposte ufficiali che erano stati originariamente istituiti per dare al consiglio un'aura d'importanza; ciò doveva impressionare soprattutto i furfanti che talvolta si presentavano a parlare a nome delle comunità più remote. Ma adesso, con la complessiva degenerazione del consiglio, le Formalità dell'Ordine servivano soltanto a ritardare la fine della riunione, con grande rammarico da parte dei consiglieri. Di conseguenza le Formalità vennero ridotte sempre più ad ogni riunione del consiglio, e si era parlato addirittura di eliminarle completamente.

Quando l'elenco fu finalmente terminato, Cassio si dedicò alle questioni importanti. «La prima voce dell'ordine del giorno,» disse gettando appena un'occhiata agli appunti che aveva di fronte, «riguarda la disputa territoriale tra le città sorelle, Caer-Konig e Caer-Dineval, sul lago Dinneshere. Vedo che Dorim Lugar di Caer-Konig ha portato i documenti promessi durante l'ultima riunione, perciò cedo la parola a lui. Consigliere Lugar.»

Dorim Lugar, un uomo macilento e di pelle scura, i cui occhi lanciavano

continuamente occhiate nervose intorno a sé, parve quasi balzar fuori dalla sedia, dopo la presentazione.

«Ho qui nella mia mano,» egli urlò, stringendo una vecchia pergamena nel pugno sollevato, «l'accordo originale tra Caer-Konig e Caer-Dineval, firmato dai capi di ciascuna città,» disse puntando un dito accusatore in direzione del consigliere di Caer-Dineval, «compresa la tua firma, Jensin Brent!»

«Un accordo siglato in un periodo d'amicizia e nello spirito di reciproca fiducia,» ribatté Jensin Brent, un uomo più giovane dai capelli color oro, con un viso innocente che spesso gli faceva ottenere un vantaggio su coloro che lo giudicavano un ingenuo. «Srotola pure la pergamena, Consigliere Lugar, e fanne prendere visione al consiglio: tutti vedranno che quell'accordo non contiene nessunissima disposizione riguardo a Porto dell'est.» Egli rivolse lo sguardo agli altri consiglieri intorno a sé. «Porto dell'est poteva a stento essere chiamato un piccolo villaggio, quando fu firmato l'accordo di dividere il lago a metà,» egli spiegò, e non per la prima volta. «Non avevano neanche una barca da mettere in acqua.»

«Colleghi consiglieri!» urlò Dorim Lugar, scuotendo alcuni di essi dall'apatia in cui erano già caduti; lo stesso dibattito era stato al centro degli ultimi quattro consigli, e nessuna delle due parti aveva ancora guadagnato terreno. L'argomento aveva importanza e interesse soltanto per i due consiglieri, nonché per il portavoce di Porto dell'Est.

«Di certo la colpa della crescita di Porto dell'Est non può essere attribuita a Caer-Konig,» affermò Dorim Lugar. «Chi poteva prevedere la costruzione della Via dell'Est?» egli domandò, riferendosi alla strada diritta e scorrevole che collegava Porto dell'Est, da cui era stata costruita, a Bryn Shander. Era stata una mossa ingegnosa e si era rivelata una manna per la cittadina situata nell'angolo sudorientale del Lago Dinneshere: il fascino della remota comunità, combinato col facile accesso a Bryn Shander, ne avevano fatto la città a più rapida crescita di tutta Ten-Towns, con una flotta da pesca che si era sviluppata fino a costituire quasi una rivale per le barche di Caer-Dineval.

«Chi avrebbe potuto, davvero?» replicò Jensin Brent, mentre una leggera agitazione traspariva dal suo aspetto solitamente imperturbabile. «È ovvio che la crescita di Porto dell'Est ha rappresentato una forte concorrenza contro Caer-Dineval per le acque meridionali del lago, mentre Caer-Konig veleggia pacificamente nella metà settentrionale. Eppure Caer-Konig si rifiuta categoricamente di rivedere i termini dell'accordo originale per

compensare lo squilibrio! Noi non possiamo prosperare, in simili condizioni!»

Regis sapeva di dover agire prima che la discussione tra Brent e Lugar diventasse incontrollabile. Le due precedenti riunioni erano state aggiornate a causa dei loro inconcludenti dibattiti, e Regis non poteva permettere che il consiglio si sciogliesse prima che i presenti fossero stati avvertiti dell'imminente attacco barbarico.

Egli esitò, dovendo ammettere ancora una volta che non aveva scelta, e che non poteva tirarsi indietro di fronte a quell'urgente missione: se non diceva niente il suo porto sicuro sarebbe stato distrutto. Benché Drizzt lo avesse rassicurato riguardo il suo potere, egli continuava a dubitare che quella pietra fosse davvero magica, tuttavia, proprio per questa sua insicurezza, un tratto comune alla sua piccola razza, Regis credeva ciecamente in ciò che diceva Drizzt; quell'elfo era probabilmente la persona più perspicace che avesse mai conosciuto, e le sue esperienze superavano di gran lunga le storie che Regis sapeva. Ora era tempo d'agire: il nanerottolo era deciso a tentare di mettere in pratica il piano dell'elfo.

Strinse in mano il martelletto di legno che aveva davanti a sé sul tavolo; un gesto che gli risultò strano, poiché si rese conto che stava usando quello strumento per la prima volta in assoluto. Lo batté leggermente sul tavolo, ma gli altri erano intenti a seguire la lotta verbale che era scoppiata tra Brent e Lugar. Regis rammentò a se stesso l'urgenza delle notizie dell'elfo e stavolta picchiò coraggiosamente il martelletto.

I consiglieri si voltarono immediatamente verso di lui, con gli sguardi privi d'espressione. Regis parlava raramente durante le riunioni, e soltanto quando gli veniva posta una domanda diretta.

Cassio di Bryn Shander batté sul tavolo col suo pesante martelletto. «Il consiglio accoglie la richiesta del Rappresentante... ehm... del Rappresentante di Boscosolitario,» egli disse; Regis capì dal suo tono incerto che aveva fatto un po' di fatica a concedere seriamente la parola al nano.

«Colleghi consiglieri,» cominciò Regis in tono esitante, con voce un po' stridula. «Con tutto il rispetto dovuto alla serietà del dibattito tra i rappresentanti di Caer-Dineval e Caer-Konig, credo tuttavia che noi abbiamo un problema più urgente da discutere.» I volti di Jensin Brent e Dorim Lugar diventarono lividi di rabbia per l'interruzione, ma gli altri guardarono Regis con curiosità. È un buon inizio, pensò il nanerottolo, ho tutta la loro attenzione.

Si schiarì la gola, tentando di parlare con voce più ferma e solenne pos-

sibile. «Ho saputo con assoluta certezza che le tribù barbariche si sono riunite per un attacco comune contro Ten-Towns!» Benché avesse cercato di rendere drammatico il suo annuncio, Regis si trovò di fronte nove uomini apatici e confusi.

«Se non formiamo un'alleanza,» Regis continuò con lo stesso tono urgente, «l'orda invaderà le comunità una dopo l'altra, massacrando chiunque tenti di opporle resistenza!»

«Di certo, Rappresentante Regis di Boscosolitario,» disse Cassio con un tono che voleva essere tranquillizzante ma era in realtà pieno di condiscendenza, «abbiamo già resistito ad altri attacchi barbarici, prima d'ora. Non c'è bisogno di...»

«Mai come questo!» gridò Regis. «Tutte le tribù si sono unite. Prima era una sola tribù ad attaccare una città, e di solito ci è andata piuttosto bene, ma come farebbero Termalaine o Caer-Konig - o addirittura Bryn Shander - a resistere alle tribù riunite della Valle del Vento Ghiacciato?» Alcuni consiglieri si sistemarono meglio nelle sedie per riflettere sulle parole del nano; gli altri iniziarono a parlare tra loro: chi era sconcertato, chi rabbiosamente incredulo. Finalmente Cassio batté di nuovo il martelletto, chiedendo il silenzio in sala.

Poi, con la sua solita spacconeria, Kemp di Targos si alzò lentamente dalla sedia. «Posso avere la parola, amico Cassio?» chiese con superflua gentilezza. «Forse potrei essere in grado di mettere nella giusta luce quest'annuncio così grave.»

Regis e Drizzt avevano fatto alcune ipotesi sulle alleanze, mentre progettavano l'azione al consiglio. Sapevano che Porto dell'Est, che era stata fondata e prosperava sul principio di fratellanza tra le comunità di Ten-Towns, avrebbe subito abbracciato l'idea di una difesa comune contro l'orda barbarica. Così come Termalaine e Boscosolitario, le due città più accessibili e vulnerabili agli attacchi, avrebbero volentieri accettato qualsiasi offerta d'aiuto.

Eppure anche il consigliere Agorwal di Termalaine, che aveva molto da guadagnare da un'alleanza difensiva, avrebbe mantenuto un cauto ed esitante silenzio nel caso che Kemp di Targos si rifiutasse di accettare il piano. Targos era il più potente dei nove villaggi peschieri, con una flotta di dimensioni doppie rispetto a Termalaine, la seconda in ordine di grandezza.

«Membri del consiglio,» cominciò Kemp, sporgendosi in avanti per sembrare più imponente agli occhi dei suoi pari. «Cerchiamo di saperne di

più sul racconto del nanerottolo, prima di cominciare a preoccuparci. Abbiamo respinto le invasioni dei barbari, o anche di peggio, un numero di volte sufficiente da poterci sentire sicuri dell'adeguatezza delle nostre difese, perfino della più piccola città.»

Regis senti la tensione crescergli dentro, mentre Kemp continuava quel discorso basandosi su argomenti volti a distruggere la sua credibilità. Drizzt aveva deciso, al momento dell'ideazione del piano, che Kemp di Targos era l'uomo chiave, ma Regis conosceva quel consigliere meglio di lui, e sapeva che non era facile manipolarlo. Kemp stava illustrando la strategia della potente città di Targos con le sue solite maniere; era un uomo grosso e prepotente, spesso preda d'improvvisi accessi di violenza che intimidivano anche Cassio. Regis aveva cercato di convincere Drizzt ad evitare questa parte del piano, ma l'elfo era stato irremovibile.

«Se Targos accetta l'alleanza con Boscosolitario,» aveva ragionato Drizzt, «Termalaine aderirà volentieri, e Brema, essendo l'unico villaggio restante sul lago, sarà costretta a seguire gli altri. Bryn Shander certamente non si opporrà ad un'alleanza unificata delle quattro città sul lago più prospero, e Porto dell'Est sarà la sesta del patto: una netta maggioranza.»

Le città restanti non avrebbero avuto altra scelta che quella di unirsi allo sforzo. Drizzt era convinto che Caer-Dineval e Caer-Konig, temendo che Porto dell'Est ricevesse una speciale considerazione nei futuri consigli, avrebbero mostrato una spavalda lealtà, sperando di guadagnarsi i favori di Cassio. Belprato e Fossa di Dougan, le due città affacciate su Acque Rosse, benché relativamente al riparo da un'invasione dal nord, non avrebbero osato separarsi dalle altre otto comunità.

Ma non si trattava d'altro che di una serie di fiduciose supposizioni: cosa di cui Regis si rese perfettamente conto quando vide Kemp che lo fissava minacciosamente dall'altro capo del tavolo. Drizzt aveva convenuto che l'ostacolo maggiore per la formazione dell'alleanza sarebbe stata Targos; nella sua arroganza, la potente città era probabilmente convinta di poter respingere qualsiasi invasione barbarica, e oltretutto, se davvero fosse riuscita a sopravvivere, la distruzione di alcune città rivali si sarebbe rivelata addirittura positiva.

«Tu dici solo che hai saputo di un'invasione,» iniziò Kemp. «E dove potresti mai aver raccolto quest'informazione preziosa, senza dubbio difficile da scovare?»

Regis sentì il sudore colargli giù per le tempie. Sapeva dove l'avrebbe portato la domanda di Kemp, ma non c'era modo di evitare la verità. «Da

un amico che viaggia spesso nella tundra,» rispose sinceramente.

«L'elfo?» domandò Kemp.

Col collo piegato verso l'alto, e con Kemp che torreggiava sopra di lui, Regis si trovò rapidamente in una posizione difensiva. Una volta suo padre l'aveva avvertito che, trattando cogli umani, sarebbe sempre stato in svantaggio, perché loro l'avrebbero guardato letteralmente dall'alto in basso quando gli parlavano, come avrebbero fatto coi bambini. In momenti come questi le parole di suo padre gli suonavano dolorosamente vere. Regis si asciugò il sudore dal viso.

«Non posso parlare a nome di tutti voi,» continuò Kemp con una risatina, come per gettare una luce di assurdità sull'avvertimento di Regis, «ma ho troppo lavoro serio da fare per andarmi a nascondere seguendo le parole di un elfo!» Il tarchiato consigliere rise ancora, ma questa volta non fu il solo.

Agorwal di Termalaine offrì un appoggio inaspettato all'ormai debole causa del nano. «Forse dovremmo lasciar continuare il rappresentante di Boscosolitario. Se le sue parole sono vere...»

«Le sue parole non sono altro che l'eco di bugie di un elfo!» protestò violentemente Kemp. «Non prestategli orecchio, abbiamo respinto altre volte i barbari e...»

A quel punto anche Kemp fu interrotto, perché Regis saltò improvvisamente sul tavolo del consiglio. Questa era la parte più aleatoria del piano di Drizzt, il quale aveva dimostrato di riporvi una gran fiducia, descrivendolo in tono pratico come se non avesse dovuto presentare alcun problema. Ma Regis sentiva il disastro incombere su di sé. Intrecciò le dita dietro la schiena, cercando di mostrare il massimo autocontrollo in modo che Cassio non intraprendesse alcuna azione immediata contro la sua insolita tattica.

Durante l'interruzione di Agorwal, Regis aveva sfilato da sotto al panciotto il ciondolo di rubino, che adesso gli sfavillava sul petto mentre camminava su e giù usando il tavolo come un palcoscenico personale.

«Che ne sapete dell'elfo, per burlarvi di lui in questo modo?» egli domandò agli altri, e specialmente a Kemp. «Forse potete nominare qualcuno a cui l'elfo abbia fatto del male? No! Voi lo castigate per i crimini commessi dalla sua razza, ma non avete mai pensato che se Drizzt Do'Urden si trova tra noi è perché ha rifiutato lo stile di vita della sua gente?» Il silenzio nella sala convinse Regis che le sue parole erano state di grande effetto, oppure assurde. In ogni caso egli non era tanto arrogante o stupido da

pensare che il suo breve discorso fosse stato sufficiente a determinare l'esito della missione.

Si piazzò di fronte a Kemp; questa volta era lui a guardarlo dall'alto in basso, anche se il rappresentante di Targos sembrava sul punto di scoppiare a ridere.

Regis doveva agire in fretta; si piegò leggermente, portandosi una mano al mento come per grattarsi la barba, mentre in realtà quel movimento era destinato a far ruotare il ciondolo. Poi stette pazientemente in silenzio, contando i secondi come gli aveva detto Drizzt. Passarono dieci secondi, ma Kemp non aveva battuto ciglio; l'elfo aveva detto che sarebbero bastati, ma Regis, ansioso e sorpreso per la facilità con cui aveva compiuto quell'atto, ne fece passare altri dieci prima di azzardarsi a verificare le supposizioni dell'elfo.

«Sono sicuro che vi rendete conto di quanto sia saggio prepararsi contro un attacco,» suggerì Regis in tono calmo. Poi, bisbigliando in modo che soltanto Kemp potesse sentirlo, aggiunse, «Questa gente ti considera la sua guida, grande Kemp. Un'alleanza militare non farebbe altro che esaltare la tua statura e la tua influenza.»

L'effetto fu straordinario.

«Forse le parole del nano sono più sensate di quanto avessimo creduto in un primo momento,» disse Kemp meccanicamente, con gli occhi vitrei che non riuscivano a staccarsi dal rubino.

Sbalordito, Regis si raddrizzò ed infilò rapidamente la pietra sotto al panciotto. Kemp scosse la testa, come per liberarsi i pensieri da un sogno confuso, e si strofinò gli occhi: pareva che non ricordasse gli ultimi momenti, ma il suggerimento del nanerottolo gli si era ben fissato nella mente. Kemp stesso fu sorpreso del repentino cambiamento della propria posizione.

«Dovremmo ascoltare bene le parole di Regis,» egli dichiarò ad alta voce. «Perché non ci farà alcun male formare un' alleanza, mentre le conseguenze del non far nulla potrebbero essere veramente gravi!»

Veloce nell'afferrare un vantaggio, Jensin Brent balzò su dalla sedia: «Il rappresentante Kemp parla con saggezza,» egli disse. «Includete pure la gente di Caer-Dineval, sempre favorevole allo sforzo unito di Ten-Towns, nell'esercito che respingerà l'orda!»

Il resto dei consiglieri si schierò dalla parte di Kemp, come Drizzt aveva previsto, e Dorim Lugar fece uno sfoggio di lealtà ancor maggiore di quello di Brent.

Regis aveva certamente di che essere orgoglioso, quando più tardi lasciò la sala del consiglio, e le sue speranze per la sopravvivenza di Ten-Towns erano rinvigorite. Eppure la mente del nanerottolo era occupata dalle implicazioni di potere che il rubino evidentemente possedeva. Egli stava studiando la maniera più sicura per trarre profitto da quel nuovo potere d'indurre la collaborazione.

«È stato carino, da parte di Pascià Pook, darmi questa pietruzza!» disse tra sé e sé mentre oltrepassava la porta principale di Bryn Shander, diretto al luogo dell'appuntamento con Drizzt e Bruenor.

7
La tempesta imminente

Partirono all'alba, passando attraverso la tundra come un rabbioso uragano. Tutte le creature fuggivano terrorizzate di fronte a loro: gli animali e i mostri, compresi i feroci yeti. Il suolo ghiacciato si spaccava sotto i colpi dei pesanti stivali, e il gemito interminabile del vento della tundra veniva soffocato dal loro canto, il canto al Dio della Guerra.

Marciavano fino a notte fonda e ripartivano prima che l'alba colorasse il cielo coi suoi raggi: erano più di duemila guerrieri barbari, assetati di sangue e di vittoria.

* * *

Drizzt Do'Urden sedeva quasi a metà della pendice settentrionale del Monte Kelvin, stringendosi nel mantello per difendersi dal vento gelido che sibilava tra i macigni della montagna. L'elfo trascorreva qui ogni notte, dopo il consiglio a Bryn Shander, scrutando con gli occhi violetti nell'oscurità della pianura in attesa dei primi segni della tempesta imminente. Su richiesta di Drizzt, Bruenor aveva fatto in modo che Regis sedesse accanto a lui; col vento che lo morsicava come un animale invisibile, Regis se ne stava pigiato tra due massi per proteggersi un po' dall'inclemenza del gelo.

Potendo scegliere, Regis se ne sarebbe stato rintanato nel calduccio del suo soffice letto, a Boscosolitario, ascoltando il tranquillo lamento dei rami ondeggianti accanto alla sua casa, ma capiva bene che, data la sua qualità di rappresentante, tutti si aspettavano che portasse a termine il piano da lui suggerito in consiglio. Gli altri consiglieri e Bruenor, che aveva partecipato alle successive riunioni strategiche come rappresentante dei nani, ave-

vano presto compreso che il nanerottolo non sarebbe stato di grande aiuto nell'organizzare le forze o nella progettazione dei piani di battaglia; così, quando Drizzt disse a Bruenor che aveva bisogno di un corriere che vegliasse insieme a lui, Regis fu immediatamente reclutato.

Ora il nanerottolo soffriva orribilmente. Aveva le mani e i piedi intirizziti dal freddo, e la schiena gli doleva per il fatto di star seduto contro la dura pietra. Era la terza notte che Regis trascorreva là fuori, non smettendo mai di brontolare e di lamentarsi, e sottolineando di tanto in tanto il suo disagio con uno starnuto. Drizzt, dal canto suo, sedeva immobile e indifferente alle intemperie, superando con stoica dedizione i disagi personali.

«Quante notti ancora dovremo star qui ad aspettare?» mugolò Regis. «Un bel mattino, ne sono certo - magari anche domani - ci troveranno quassù morti e congelati in questa maledetta montagna!»

«Non aver paura, mio piccolo amico,» rispose Drizzt con un sorriso. «Il vento parla già dell'inverno. I barbari verranno molto presto, decisi a battere sul tempo la prima neve.» Anche mentre parlava, l'elfo riusciva a scorgere con la coda dell'occhio il minimo guizzo di luce. Balzò improvvisamente in piedi, spaventando il nanetto, e si voltò in direzione di quel guizzo tremolante coi muscoli tesi e gli occhi sotto sforzo per cercare di cogliere un segno di conferma.

«Che diavolo...» cominciò a dire Regis, ma Drizzt lo fece tacere tendendo il palmo. Un secondo punto di fuoco lampeggiò sulla linea dell'orizzonte.

«Il tuo desiderio è stato esaudito,» disse Drizzt con sicurezza.

«Stanno arrivando?» sussurrò Regis. La sua vista non era affatto acuta come quella dell'elfo, di notte.

Drizzt stette silenziosamente concentrato per alcuni secondi, cercando di misurare mentalmente la distanza di quei falò e di calcolare il tempo che i barbari avrebbero impiegato per completare il viaggio.

«Va' da Bruenor e da Cassio, mio piccolo amico,» disse finalmente. «Dì loro che l'orda raggiungerà la Rotta di Brema quando il sole sarà nel punto più alto, domani.»

«Vieni con me,» disse Regis. «Non possono certo buttarti fuori, ora che porti notizie così urgenti.»

«Ho un compito più importante da svolgere,» rispose Drizzt. «Ora va'! Dì a Bruenor - e soltanto a Bruenor - che lo aspetterò alla Rotta di Brema alle prime luci dell'alba.» Dette queste parole, l'elfo scivolò via nell'oscurità. Aveva un lungo viaggio davanti a sé.

«Dove stai andando?» Regis gli domandò ad alta voce.
«A trovare l'orizzonte dell'orizzonte!» giunse un grido dal buio.
E poi si udì solo il mormorio del vento.

* * *

I barbari avevano terminato di montare l'accampamento poco prima che Drizzt giungesse alle sue porte. Vicini com'erano a Ten-Towns, gli invasori stavano in guardia; la prima cosa che Drizzt notò fu che avevano messo parecchi uomini di sentinella. Ma in quello stato d'allarme i fuochi bruciavano debolmente e dappertutto regnava la notte, l'elemento naturale dell'elfo. Le sentinelle erano dotate di una vista normale, mentre l'elfo proveniva da un mondo in cui la luce era sconosciuta; egli poteva evocare una magica oscurità che neanche gli occhi più acuti riuscivano a penetrare, e portarla con sé come un manto. Invisibile come un'ombra nel buio, con passi silenziosi come quelli di un gatto, Drizzt passò davanti alle guardie ed entrò dentro l'accampamento.

Fino ad appena un'ora prima i barbari avevano cantato e parlato della battaglia che avrebbero combattuto il giorno dopo. Ma nemmeno l'adrenalina e la sete di sangue che gli scorrevano impetuosamente nelle vene poterono scacciare la stanchezza della lunga marcia. La maggior parte degli uomini dormiva profondamente; il ritmo pesante dei respiri confortò Drizzt mentre si faceva strada tra loro cercando i capi, i quali sicuramente stavano discutendo gli ultimi dettagli del piano di battaglia.

C'erano parecchie tende raggruppate all'interno dell'accampamento; soltanto una, però, aveva guardie all'entrata. Il lembo d'ingresso era abbassato, ma Drizzt vedeva il chiarore delle candele al suo interno, e udì il suono di voci rauche che spesso si alzavano rabbiosamente. L'elfo scivolò sul dietro; fortunatamente a nessun guerriero era stato permesso di dormire accanto alla tenda, così Drizzt si trovava abbastanza al sicuro. Per precauzione egli tirò fuori dalla bisaccia la statuetta della pantera, poi, estraendo un sottile pugnale, praticò un minuscolo buco nella tenda di pelle di daino e sbirciò dentro.

All'interno della tenda c'erano otto uomini: i sette capi barbari e un uomo più basso, dai capelli scuri, che non poteva chiaramente appartenere alla razza nordica. I capi sedevano a terra, in semicerchio, intorno al meridionale che stava in piedi, e gli ponevano domande circa il territorio e le forze che avrebbero incontrato il giorno seguente.

«Per prima cosa dovremmo distruggere la città nel bosco,» insisteva l'uomo più grande della stanza, forse il più gigantesco che Drizzt avesse mai visto, che portava addosso il simbolo dell'Alce. «Poi seguiremo il tuo piano contro la città chiamata Bryn Shander.»

L'uomo più basso appariva molto agitato ed offeso, benché, a quanto Drizzt poteva giudicare, la paura nei confronti dell'enorme re ne rendesse più moderata la reazione. «Grande Re Heafstaag,» egli rispose in tono esitante, «se le flotte da pesca avvistano il tumulto e approdano prima che noi giungiamo a Bryn Shander, troveremo un esercito più numeroso del nostro ad attenderci entro le solide mura di quella città.»

«Ma non sono che deboli meridionali!» grugnì Heafstaag, spingendo orgogliosamente in fuori il petto enorme.

«Potente signore, ti assicuro che il mio piano soddisferà la tua sete di sangue,» disse l'uomo bruno.

«Allora parla, deBernezan di Ten-Towns. Dà prova del tuo valore al mio popolo.»

Drizzt intuì che l'ultima affermazione aveva irritato l'uomo di nome deBernezan, perché la richiesta del re barbaro sottintendeva in modo piuttosto evidente il suo disprezzo per il meridionale. Conoscendo l'opinione dei barbari nei confronti degli estranei, l'elfo comprese che il minimo errore durante questa campagna sarebbe probabilmente costato la vita a quell'ometto.

DeBernezan infilò la mano nello stivale e ne estrasse una pergamena, che srotolò e porse ai re barbari: era una mappa piuttosto mal disegnata, e inoltre era chiaro che la mano del meridionale aveva tremato leggermente nel tracciarla, ma Drizzt fu capace di distinguere molte delle caratteristiche di Ten-Towns, nella pianura altrimenti priva di punti di riferimento.

«Ad ovest del monte Kelvin,» spiegò deBernezan facendo scorrere il dito lungo la sponda occidentale del lago più grande della cartina, «c'è uno spazio di terra, un altopiano chiamato Rotta di Brema, che si estende a sud tra la montagna e Maer Dualdon. Dal punto in cui ci troviamo ora, questa è la strada più diretta per Bryn Shander, ed io ritengo sia la migliore da percorrere.»

«La città sulle rive del lago,» concluse Heafstaag, «dovrebbe quindi essere la prima da distruggere!»

«Quella è Termalaine,» replicò deBernezan. «Tutti i suoi uomini sono pescatori, e quando noi passeremo loro saranno sul lago. Non ci sarà gran che da combattere, laggiù.»

«Noi non lasceremo nessun nemico vivo dietro di noi!» ruggì Heafstaag, e parecchi altri re si dichiararono d'accordo.

«No, certo che no,» disse deBernezan. «Ma non ci vorranno molti uomini per sconfiggere Termalaine, quando le barche saranno fuori sul lago. Lascia che Re Haalfdane e la Tribù dell'Orso saccheggi la città mentre il resto dell'esercito, guidato da te e da Re Beorg, cingerà d'assedio Bryn Shander. Il fuoco della città incendiata attirerà l'intera flotta a Termalaine, comprese le navi delle altre città di Maer Dualdon, dove Re Haalfdane le distruggerà direttamente sui moli d'approdo. È importante che noi le teniamo lontane dalla roccaforte di Targos. Le città degli altri laghi non faranno in tempo a mandare aiuti alla gente di Bryn Shander, che in tal modo si troverà a dover resistere da sola al nostro attacco. La Tribù dell'Alce circonderà la base della collina sotto la città, in modo da impedire qualsiasi possibile fuga o rinforzo dell'ultim'ora.»

Drizzt guardò attentamente deBernezan descrivere questa seconda divisione delle forze barbariche sulla mappa. La mente calcolatrice dell'elfo stava già formulando i piani di difesa iniziale. La collina di Bryn Shander non era molto alta, ma la sua base era larga, e i barbari che dovevano aggirare la collina da dietro sarebbero stati molto lontani dal corpo principale.

Molto lontani dai rinforzi.

«La città cadrà prima del tramonto!» dichiarò trionfalmente deBernezan. «E i vostri uomini festeggeranno il miglior bottino di tutta Ten-Towns!» I re seduti scoppiarono in un improvviso grido d'evviva alla dichiarazione di vittoria del meridionale.

Drizzt appoggiò la schiena alla tenda e meditò su quel che aveva udito. Quest'uomo bruno di nome deBernezan conosceva bene la città, nonché i loro punti forti e deboli. Se Bryn Shander fosse caduta, non si sarebbe potuta formare nessuna resistenza organizzata per respingere gli invasori: una volta in possesso della città fortificata, infatti, i barbari sarebbero stati in grado di sferrare attacchi contro tutte le altre città.

«Mi hai dimostrato nuovamente il tuo valore,» Drizzt udì Heafstaag dire al meridionale, e la conversazione che seguì confermò all'elfo che quel piano era stato accettato come definitivo. Quindi Drizzt aguzzò i sensi sull'accampamento circostante, cercando la migliore via d'uscita. Improvvisamente notò due guardie che gli si avvicinavano, parlando. Benché fossero troppo lontane perché i loro occhi umani scorgessero qualcosa di più di un'ombra accanto alla tenda, sapeva che qualsiasi suo movimento li avrebbe messi in allarme.

Immediatamente Drizzt fece cadere a terra la statuetta. «Guenhwyvar,» invocò a bassa voce. «Vieni a me, mia ombra.»

* * *

In qualche luogo del vasto piano astrale, l'entità della pantera si muoveva con passi rapidi e leggeri, tendendo l'agguato all'entità del cervo. Le bestie di questo mondo naturale avevano recitato la scena innumerevoli volte, seguendo l'ordine armonioso che guidava le vite dei loro discendenti. La pantera se ne stava acquattata, in attesa di spiccare il balzo finale con cui si sarebbe guadagnata la dolce preda. Quest'attacco era previsto nell'armonia dell'ordine naturale, ed era lo scopo dell'esistenza della pantera, mentre la carne ne costituiva il premio.

Ma tutt'a un tratto l'animale si fermò, sentendosi chiamare col suo vero nome, e seguì l'impulso di dare ascolto, al di sopra di ogni altra direttiva, alla chiamata del padrone.

Lo spirito del grosso felino corse giù per il lungo ed oscuro corridoio che segnava il vuoto tra i piani, cercando la solitaria scintilla di luce che costituiva la sua vita sul piano materiale. Quindi si trovò accanto all'elfo scuro, suo compagno spirituale e padrone, acquattata nelle tenebre vicino a una dimora umana fatta di pelli.

Comprese l'urgenza dell'invocazione del suo padrone ed aprì subito la mente alle istruzioni dell'elfo.

Le due guardie barbare si avvicinarono con cautela, cercando di distinguere le sagome scure accanto alla tenda del loro re. Improvvisamente Guenhwyvar saltò verso di loro, e con un potentissimo balzo passò oltre le spade sguainate. Le guardie agitarono inutilmente le armi e si gettarono all'inseguimento del felino, gridando l'allarme al resto dell'accampamento.

Approfittando della distrazione generale provocata dalla pantera, Drizzt se ne andò furtivamente in un'altra direzione. Mentre Guenhwyvar sfrecciava tra le tende dei guerrieri addormentati, egli udì risuonare le grida d'allarme, e non poté fare a meno di sorridere quando il felino attraversò uno dei gruppi in particolare; alla vista di quell'animale che si muoveva con grazia e rapidità tali da sembrare l'autentico spirito di un felino, la Tribù della Tigre, invece di gettarsi al suo inseguimento, cadde in ginocchio e sollevò le braccia al cielo, gridando lodi e ringraziamenti a Tempos.

Drizzt non faticò molto a fuggire dal perimetro dell'accampamento, dato che tutte le sentinelle si erano precipitate nel punto di maggior confusione.

Una volta raggiunto il buio della tundra, l'elfo deviò verso sud, in direzione del Monte Kelvin, e si mise a correre a perdifiato giù per la solitaria pianura cercando contemporaneamente di mettere a punto un perfetto contrattacco difensivo. Guardando le stelle capì che mancavano meno di tre ore all'alba: sapeva di non poter arrivare tardi all'appuntamento con Bruenor, se voleva che l'imboscata venisse organizzata nel migliore dei modi.

Il rumore dei barbari colti di sorpresa si affievolì presto, se si eccettuavano le preghiere della Tribù della Tigre, che sarebbero continuate fino all'alba. Qualche minuto dopo Guenhwyvar trotterellava pacificamente al fianco di Drizzt.

«Cento volte mi hai salvato la vita, mio fidato amico,» disse Drizzt accarezzando affettuosamente il collo muscoloso del grosso gatto. «Cento volte e più!»

* * *

«Sono due giorni che litigano e si azzuffano,» osservò Bruenor con aria disgustata. «È una benedizione che il vero nemico sia finalmente arrivato!»

«Sarà meglio chiamare in un altro modo l'arrivo dei barbari,» replicò Drizzt; ma un sorriso era affiorato sul suo volto solitamente caratterizzato da una stoica serietà. Egli sapeva che quel piano era ben congegnato, e che la battaglia, quel giorno, sarebbe stata vinta dalla gente di Ten-Towns. «Adesso va' a tendere la trappola - non hai molto tempo.»

«Abbiamo cominciato a caricare le donne e i bambini sulle barche non appena Pancia-che-brontola ci ha comunicato le tue notizie,» spiegò Bruenor. «Cacceremo quei delinquenti fuori dai nostri confini prima che il giorno giunga al termine!» Il nano si mise a gambe larghe, nella consueta posizione di battaglia, e batté con fragore l'ascia sullo scudo per enfatizzare quella frase. «Hai un buon occhio per la guerra, elfo. Il tuo piano coglierà i barbari di sorpresa e distribuirà equamente la gloria tra coloro che ne hanno bisogno.»

«Anche Kemp di Targos sarà contento,» acconsentì Drizzt.

Bruenor batté affettuosamente il braccio dell'amico e si apprestò a partire. «Combatterai al mio fianco, allora?» chiese voltandosi poi verso di lui, pur conoscendo già la risposta.

«Come è giusto che sia,» lo rassicurò Drizzt.

«E il gatto?»

«Guenhwyvar ha già giocato la sua parte in questa battaglia,» rispose

l'elfo. «Presto manderò a casa il mio amico.»

Bruenor fu contento di quella risposta: non si fidava di quella strana bestia. «Non è naturale,» disse tra sé e sé mentre si dirigeva già verso la Rotta di Brema, dov'erano riunite le schiere di Ten-Towns.

Bruenor era ormai troppo lontano perché Drizzt riuscisse a udire chiaramente le sue ultime parole, ma l'elfo conosceva il nano abbastanza a fondo da comprendere il significato generale del suo borbottio. Capiva la perplessità che Bruenor, e molti altri insieme a lui, provavano per il mistico felino. La magia era una parte importante della vita sotterranea degli elfi scuri, un elemento necessario della loro esistenza quotidiana, ma era molto più raro e meno compreso tra la gente che viveva in superficie. I nani, in particolare, si sentivano molto a disagio riguardo a quest'arte misteriosa, tranne quando essi stessi fabbricavano le armi e le armature magiche.

L'elfo tuttavia non aveva mai provato ansietà nei confronti di Guenhwyvar, sin dal giorno in cui l'aveva incontrato. La statuetta era appartenuta a Masoj Hun'ett, un elfo d'alto rango di un'importante famiglia nella grande città di Menzoberranzan: si trattava di un dono che un sovrano di demoni aveva dato a Masoj in cambio della sua assistenza in una questione riguardante alcuni fastidiosi gnomi. Le strade di Drizzt e del felino si erano incrociate molte volte durante gli anni trascorsi nella città oscura, spesso durante incontri programmati. Essi condividevano un'empatia che superava persino quella che il felino provava con il suo padrone di allora.

Guenhwyvar aveva addirittura salvato Drizzt da una morte sicura, benché nessuno l'avesse chiamato, come se vegliasse in maniera protettiva su quell'elfo che non era ancora il suo padrone. Drizzt era partito da Menzoberranzan diretto ad una città vicina, quando cadde preda di un animale pescatore, una creatura simile a un granchio che abitava nelle oscure caverne; l'animale soleva trovarsi una nicchia nel soffitto di un tunnel, e da lì gettava una lenza invisibile e appiccicosa come una tela di ragno. Proprio come un pescatore, l'animale si metteva in attesa: Drizzt era caduto nella sua trappola come un pesce. Egli rimase completamente impigliato nella rete e, immobilizzato com'era, si sentì trascinare su per la parete di pietra.

Non vide alcuna speranza di salvezza, comprendendo chiaramente che l'attendeva una morte orribile.

Ma poi era arrivato Guenhwyvar che, saltando tra gl'irti crepacci e le sporgenze della parete, giunse sullo stesso livello del mostro. Senza pensare alla propria sicurezza né seguire alcun ordine, il felino aggredì il gran-

chio facendolo cadere giù dal suo nascondiglio. Il mostro tentò inutilmente di salvarsi strisciando via, ma Guenhwyvar gli piombò addosso con tutto l'odio di cui era capace, come per punirlo di aver attaccato Drizzt.

Da quel giorno l'elfo e il felino seppero d'essere destinati alla collaborazione e all'amicizia. La pantera, però, non poteva disobbedire alla volontà del suo padrone, e Drizzt non aveva il diritto di reclamare la statuetta a Masoj, soprattutto visto che il casato di Hu'nett era molto più potente della sua famiglia, nella rigida gerarchia del mondo sotterraneo.

Così, l'elfo e il felino continuarono la loro relazione in termini casuali, come amici lontani.

Poco dopo, però, avvenne un incidente che Drizzt non poté ignorare. Masoj portava spesso con sé Guenhwyvar nelle sue razzie contro famiglie di elfi nemici o contro altre creature degli inferi. Di solito la pantera eseguiva gli ordini in maniera efficiente, eccitata all'idea di aiutare il suo padrone in battaglia. Ma durante una particolare razzia contro un clan di Svirfnebli, gli umili gnomi minatori delle viscere più profonde che avevano spesso la sfortuna di imbattersi contro gli elfi scuri nel comune habitat, Masoj fu di una malvagità davvero inaudita.

Dopo l'assalto iniziale contro il clan, gli gnomi superstiti si sparpagliarono lungo i molti corridoi della loro labirintica miniera. L'aggressione era riuscita; avevano trovato i tesori che cercavano, e il clan, che era stato disperso, sicuramente non avrebbe più molestato l'elfo. Ma Masoj voleva ancora sangue.

Allora egli usò Guenhwyvar, il maestoso cacciatore, come strumento di massacro: ordinò alla pantera di inseguire gli gnomi uno ad uno, finché non fossero tutti morti.

Drizzt e vari altri elfi assistettero a quello spettacolo; gli altri, nella loro caratteristica viltà, lo considerarono un gran divertimento, mentre Drizzt ne fu assolutamente disgustato. Inoltre egli notò i profondi segni d'umiliazione scavati nel muso del fiero animale; Guenhwyvar era un cacciatore, non un assassino, ed usarlo per questo ruolo era un atto criminale e degradante, per non parlare poi degli orrori che Masoj inflisse ai poveri gnomi innocenti.

Questo fu l'ultimo di una lunga serie di oltraggi che Drizzt non poteva più sopportare. Aveva sempre saputo d'essere diverso dalla sua razza sotto molti punti di vista, benché molte volte avesse temuto d'essere più simile a loro di quanto non si accorgesse. Eppure raramente egli era spietato, anzi, al contrario considerava la morte di qualcun altro più importante e grave

del mero divertimento che essa rappresentava per la grande maggioranza degli elfi scuri. Non riusciva a dare un nome a questa sensazione, perché nella lingua degli elfi non esisteva un termine per designarla, ma gli abitanti della superficie che in seguito Drizzt conobbe la chiamavano coscienza.

La settimana seguente Drizzt riuscì a sorprendere Masoj da solo fuori dall'affollata città di Menzoberranzan. Sapeva di non poter più voltarsi indietro, una volta assestato il colpo fatale, ma nel cacciare la sua scimitarra tra le costole della sua vittima ignara egli non ebbe neanche un attimo d'esitazione. Quella fu, in tutta la sua vita, l'unica volta che uccise un membro della sua razza: Drizzt rimase disgustato da quest'azione, malgrado i sentimenti che provava verso quella gente.

Poi prese la statuetta e fuggì, desideroso soltanto di trovarsi un nascondiglio in uno degli innumerevoli antri bui del vasto mondo sotterraneo, e invece finì in superficie. Poi vagò di città in città nel popoloso sud, rifiutato e perseguitato per il suo retaggio, finché non sfidò la selvaggia frontiera di Ten-Towns, un crogiolo di reietti, l'ultimo avamposto dell'umanità, dove almeno si sentiva tollerato.

Ormai non gl'importava del fatto che la gente lo scansasse anche lassù; era diventato amico di Regis e dei nani, e della figlia adottiva di Bruenor, Catti-brie.

Ed aveva Guenhwyvar al suo fianco.

Accarezzò di nuovo il collo muscoloso del grosso felino e abbandonò la Rotta di Brema per trovare un antro buio in cui riposare prima della battaglia.

8
Campi insanguinati

L'orda entrò nell'imboccatura della Rotta di Brema appena prima di mezzogiorno. Desideravano ardentemente annunciare il glorioso attacco con un canto di guerra, ma compresero che, per il definitivo successo del piano bellico di deBernezan, era assolutamente necessaria una certa dose di prudenza.

Correndo al fianco di Haalfdane, deBernezan fu tranquillizzato dalla vista familiare delle vele che punteggiavano Maer Dualdon. La sorpresa sarebbe stata completa, ne era sicuro; quindi, non senza un ironico sorriso, egli notò che su alcune navi sventolava già la bandiera rossa, segno che il

pesce aveva abboccato. «Maggior ricchezza ai vincitori,» sibilò. I barbari non avevano ancora iniziato il loro canto quando la Tribù dell'Orso si staccò dal corpo principale e si diresse verso Termalaine; nonostante ciò, solo alla vista della nuvola di polvere che seguiva l'orda, un osservatore un po' attento si sarebbe accorto che stava accadendo qualcosa di straordinario. Continuarono a marciare verso Bryn Shander, e quando avvistarono il pennone della città principale gridarono il primo evviva.

Le forze riunite delle quattro città di Maer Dualdon se ne stavano nascoste a Termalaine. Il loro obbiettivo era di colpire duramente e rapidamente la piccola tribù che attaccava la città, cercando di sopraffarli prima possibile per poi correre in aiuto di Bryn Shander: l'orda sarebbe stata così intrappolata tra due eserciti. A capo di quest'operazione c'era Kemp di Targos, il quale però aveva concesso l'onore del primo colpo ad Agorwal, rappresentante della città di Termalaine.

Alla sua precipitosa entrata in città l'esercito di Haalfdane vide i primi edifici vivacemente illuminati dalle torce. Dal punto di vista della popolazione, Termalaine era seconda solo a Targos, tra i nove villaggi peschieri, ma era una città non ingombra, le cui case si stendevano su un'ampia area ed erano divise da larghi viali. Gli abitanti disponevano di una certa libertà di movimento e di spazio vitale, cosicché la città aveva un'aria solitaria a dispetto della numerosa popolazione. Ciononostante deBernezan ebbe la sensazione che le strade fossero insolitamente deserte, e comunicò i suoi sospetti al re barbaro, il quale però lo rassicurò: quei topi di fogna erano andati di certo a nascondersi, all'avvicinarsi dell'Orso.

«Cacciateli fuori dalle tane, date fuoco alle case!» ruggì il re barbaro. «Fate che i pescatori sul lago sentano le grida delle loro donne e vedano il fumo della città incendiata!»

Ma all'improvviso una freccia colpì Haalfdane al petto, penetrandogli a fondo nella carne e spaccandogli in due il cuore. I barbari guardarono inorriditi il dardo vibrante, benché nemmeno un grido fosse uscito dalla bocca del re prima che le tenebre della morte lo avvolgessero definitivamente.

Col suo arco di legno di frassino, Agorwal di Termalaine aveva fatto tacere il Re della Tribù dell'Orso: il colpo di Agorwal fu il segnale che fece improvvisamente spuntare dal nulla i quattro eserciti di Maer Dualdon.

Balzarono giù dai tetti di ogni edificio, dai vicoli e dai portoni di ogni strada. Contro il feroce assalto di quella moltitudine, i confusi ed attoniti barbari capirono immediatamente che la battaglia si sarebbe presto conclusa. Molti furono stroncati prima ancora di poter metter mano alle armi.

Alcuni degli invasori più esperti riuscirono a formare piccoli gruppi, ma gli abitanti di Ten-Towns, che combattevano per le proprie case e per le vite dei loro cari, ed erano armati con lance e scudi speciali forgiati dai nani, non dettero loro tregua. Gli intrepidi difensori schiacciarono gli invasori superstiti sotto il maggior peso numerico.

In un vicolo ai margini di Termalaine, Regis si precipitò a nascondersi dietro ad un piccolo carro, al passaggio di due barbari in fuga. Il nanerottolo era dilaniato da un dilemma personale: non voleva farsi la fama del codardo, ma d'altro canto non aveva nessuna intenzione di combattere tra quei giganti. Passato il pericolo, egli girò intorno al carro cercando di studiare la sua prossima mossa.

Tutt'a un tratto un uomo bruno entrò nel vicolo - sicuramente un membro della milizia di Ten-Towns, fu la supposizione di Regis - e l'avvistò. Regis sapeva di non potersi più nascondere e pensò che era venuto il momento di prender posizione. «Due di quei bastardi sono appena passati di qui,» gridò coraggiosamente al meridionale dai capelli scuri. «Forza, se facciamo presto riusciamo ancora a prenderli!»

Ma il piano di deBernezan era diverso. Nel disperato tentativo di salvarsi la vita, aveva deciso di sgusciar via da un vicolo per riemergere in un altro, fingendo di far parte dell'esercito di Ten-Towns. Non aveva alcuna intenzione di lasciare qualche testimone vivente del suo tradimento. Si avvicinò a Regis con passo cadenzato, pronto a sfoderare la sua sottile spada.

Regis intuì che qualcosa non andava nel modo in cui l'altro si stava avvicinando. «Chi sei?» gli domandò, pur non aspettandosi istintivamente alcuna risposta. Era certo di conoscere tutti in città, ma non gli pareva di aver mai visto prima quell'uomo. Cominciò a nutrire lo sgradevole sospetto che si trattasse del traditore descritto da Drizzt a Bruenor. «Come mai non ti ho visto con gli altri pri...»

DeBernezan mirò una stoccata all'occhio, ma Regis fu più rapido e riuscì a schivare il colpo: però la lama lo aveva graffiato di striscio alla testa e l'impeto della stoccata lo gettò vorticosamente a terra. Mantenendo la calma e il sangue freddo in modo addirittura inquietante, l'uomo bruno gli si fece nuovamente dappresso.

Regis si rialzò faticosamente in piedi indietreggiando, seguito passo dopo passo dal suo aggressore. Ma andò a sbattere contro il carretto; deBernezan si avvicinava inesorabilmente, e lui non aveva ormai via di scampo.

Con una mossa disperata, tirò fuori il ciondolo di rubino dal panciotto. «Ti prego, non uccidermi,» implorò, tenendo la pietra scintillante in modo

che il suo splendore ipnotizzasse il nemico. «Se mi lasci vivere ti regalerò questa pietra e ti mostrerò dove potrai trovarne molte altre!» disse Regis, incoraggiato dalla lieve esitazione di deBernezan alla vista della gemma. «È sicuramente ben sfaccettata: vale quanto il mucchio d'oro custodito da un drago!»

DeBernezan continuava a tenere la spada sguainata di fronte a sé, ma Regis contò i secondi e vide che l'altro non batteva ciglio. La mano sinistra gli smise di tremare, mentre con la destra afferrò saldamente la piccola ma pesante mazza che Bruenor aveva forgiato appositamente per lui.

«Vieni a guardarla da vicino,» gli suggerì Regis con voce suadente. DeBernezan, completamente ammaliato dalla pietra scintillante, s'incurvò per esaminarne meglio la danza di luce.

«Non è leale, quel che sto per fare,» si lamentò Regis ad alta voce, sapendo bene che il suo nemico non sentiva ciò che egli diceva in quell'attimo. Poi abbatté la mazza chiodata sulla testa china dell'uomo.

Regis osservò il risultato della sua sporca azione e si strinse nelle spalle con indifferenza. Aveva fatto solo quanto era necessario.

Il fragore della battaglia nelle strade, che si stava ora avvicinando al suo rifugio nel vicolo, lo distolse dalla meditazione. Ancora una volta il nanerottolo agì d'istinto; strisciò sotto il cadavere del nemico abbattuto, e poi gli si attorcigliò addosso per dare l'impressione d'esser caduto sotto il suo maggior peso. Esaminando il danno provocato dalla stoccata iniziale di deBernezan, Regis fu contento di non aver perso l'orecchio. E sperò che la sua ferita fosse abbastanza grave da dare credibilità alla sua messinscena di una lotta mortale.

* * *

Il corpo principale dell'esercito barbarico giunse ai piedi della lunga e bassa collina su cui sorgeva Bryn Shander, senza saper nulla di ciò che era accaduto ai compagni a Termalaine. Qui si divisero di nuovo: Heafstaag condusse la Tribù dell'Alce intorno al fianco orientale della collina, mentre Beorg si diresse insieme al resto dell'orda verso la città cinta di mura. Poi intonarono il canto di guerra sperando di spaventare ulteriormente la già terrorizzata gente di Ten-Towns.

Ma dietro le mura di Bryn Shander la scena era molto diversa da quella che i barbari s'immaginavano. L'esercito della città, insieme alle forze di Caer-Konig e Caer-Dineval, era pronto con gli archi, le lance e i secchi

d'olio bollente.

Per una macabra ironia della sorte, la Tribù dell'Alce, non vedendo la parte frontale delle mura cittadine, intonò un canto esultante proprio quando le prime grida di morte risuonarono nella collina, credendo che le vittime fossero gli abitanti impreparati di Ten-Towns. Alcuni secondi dopo anche gli uomini di Heafstaag andarono incontro al disastro, quando il re condusse i suoi uomini oltre la curva più orientale della collina. Gli eserciti di Belprato e Fossa di Dougan se ne stavano ben nascosti ad attenderli: i barbari se li trovarono addosso prima ancora di rendersi conto di che cosa stesse accadendo.

Dopo i primi momenti di confusione, tuttavia, Heafstaag riuscì a riguadagnare il controllo della situazione. I suoi guerrieri avevano combattuto insieme molte battaglie: erano uomini temprati che non conoscevano la paura. Nonostante le perdite dell'attacco iniziale, l'esercito che avevano davanti non era superiore di numero, ed Heafstaag era sicuro di poter sconfiggere presto i pescatori senza troppi morti nelle proprie file.

Ma poi l'esercito di Porto dell'Est caricò urlando dalla Via dell'Est, e incalzò i barbari sul fianco sinistro. Heafstaag, ancora in perfetto controllo di sé, aveva appena ordinato ai suoi uomini di fare gli aggiustamenti adeguati per proteggersi contro il nuovo nemico quando novanta nani, temprati dalle battaglie e pesantemente armati, piombarono loro addosso da dietro. La schiera dei nani, coi volti contorti in smorfie grottesche, attaccò in una formazione a cuneo sulla cui punta fatale c'era Bruenor. Essi penetrarono nella Tribù dell'Alce abbattendo i barbari proprio come avrebbe fatto una lunga falce nell'erba alta.

I barbari combatterono valorosamente e molti pescatori morirono sulle pendici orientali di Bryn Shander. Ma la Tribù dell'Alce si trovava di fronte un nemico più forte sia per numero che per potenza strategica, e il sangue barbaro scorreva a fiumi. Heafstaag fece ogni sforzo per incoraggiare i suoi uomini, ma intorno a lui si stava disintegrando qualsiasi apparenza di ordine o formazione; con grandissimo orrore e vergogna, il re gigante si rese conto che, qualora non si fosse trovato un modo di sfuggire alla morsa dei nemici e di raggiungere il suolo sicuro della tundra, tutti i suoi guerrieri sarebbero morti su quel campo.

Fu lo stesso Heafstaag, il quale prima d'allora non aveva mai abbandonato un campo di battaglia, a guidare la ritirata. Insieme a tutti i guerrieri che gli era riuscito di riunire si gettò contro la schiera dei nani, cercando un passaggio tra il loro esercito e quello di Porto dell'Est. La maggior parte

dei barbari furono falciati dalle lame dei guerrieri di Bruenor, ma alcuni riuscirono a sfondare le linee e a scappare verso il Monte Kelvin.

Heafstaag passò tra le file, uccidendo anche due nani, ma improvvisamente si trovò intrappolato in una sfera impenetrabile di buio assoluto; vi si buttò a capofitto, poi riemerse alla luce per trovarsi immediatamente faccia a faccia con un elfo scuro.

* * *

Bruenor aveva già segnato sette tacche sul manico della sua ascia quando si trovò di fronte all'ottava vittima: era un ragazzo barbaro, alto e magro, talmente giovane che il suo volto abbronzato non mostrava neanche un accenno di barba, ma che portava il vessillo della Tribù dell'Alce con la compostezza di un esperto guerriero. Man mano che si avvicinava al ragazzo, Bruenor osservò con curiosità il suo sguardo affascinante ed il viso calmo; fu sorpreso che quel volto non fosse contorto dalla selvaggia sete di sangue tipica dei barbari, e che i suoi occhi fossero invece dotati di un'intelligente e comprensiva profondità. Il nano si dolse sinceramente di dover uccidere un uomo tanto giovane e diverso dagli altri: quella pietà lo fece esitare un attimo al momento d'ingaggiare il duello.

Con la ferocia dettatagli dal suo retaggio, tuttavia, il giovane si mostrò impavido, approfittando dell'esitazione di Bruenor per mandare a segno il primo colpo. Con violenta precisione egli abbatté sul nemico il palo del suo stendardo, spaccandolo in due. Il colpo, sorprendentemente forte, ammaccò l'elmo di Bruenor e gli fece fare un piccolo rimbalzo. Ma Bruenor era più coriaceo delle montagne da cui estraeva il metallo: con le mani sui fianchi lanciò uno sguardo minaccioso al barbaro, il quale, per la sorpresa che il suo nemico stesse ancora in piedi, quasi lasciò cadere l'arma.

«Sciocco ragazzo,» ringhiò Bruenor, appioppandogli un fortissimo colpo alle gambe. «Nessuno ti ha detto che non devi mai colpire un nano in testa?» Il ragazzo tentò disperatamente di rialzarsi in qualche modo, ma Bruenor gli sbatté con violenza lo scudo di ferro in faccia.

«E otto!» ruggì, precipitandosi alla ricerca di una nona vittima. Poi si girò un attimo a guardare il ragazzo che giaceva a terra, scuotendo la testa per quella vita sprecata; un giovane così alto e dritto, con gli occhi pieni di un'intelligenza che eguagliava la sua abilità fisica: una combinazione non comune tra i selvaggi e feroci indigeni della Valle del Vento Ghiacciato.

* * *

La rabbia di Heafstaag raddoppiò, quando vide che il suo ultimo avversario era un elfo scuro. «Cane schifoso!» mugghiò sollevando in aria la sua enorme ascia.

Intanto, con un breve scatto del dito, Drizzt fece apparire fiamme scarlatte che disegnarono il contorno dell'alto barbaro dalla testa ai piedi. Heafstaag ruggì d'orrore alla vista di quel fuoco magico, anche se la sua pelle non ne fu bruciata. Drizzt gli si avvicinò roteando le due scimitarre, che affondò più volte nella parte bassa ed alta del corpo con movimenti troppo rapidi perché il re barbaro potesse schivarle.

Il sangue sgorgò a rivoli da tante piccole ferite, ma Heafstaag non parve darsi molto pensiero per le forature delle sottili scimitarre. L'enorme ascia sibilò di nuovo; Drizzt riuscì a deviarne la curva, ma lo sforzo gli lasciò il braccio intorpidito. Il barbaro roteò di nuovo l'ascia, e Drizzt questa volta schivò il colpo girandosi su se stesso; Heafstaag perse così l'equilibrio ed inciampò, ormai vulnerabile ad un attacco e Drizzt non esitò, conficcandogli una delle lame nel fianco.

Heafstaag ululò d'agonia e per vendicarsi sferrò un colpo di rovescio. Drizzt pensava che l'ultima stoccata fosse stata fatale, ma rimase completamente attonito quando sentì l'ascia che, di piatto, gli sfondava le costole e lo scagliava per aria. Il barbaro caricò di nuovo, determinato a finire quel pericoloso avversario prima che si rialzasse in piedi.

Ma Drizzt era agile come un gatto: atterrò con una capriola e si alzò per andare incontro al nuovo attacco con un colpo di scimitarra. Con l'ascia che roteava sopra la testa, il barbaro sorpreso non poté fermare la rincorsa e si impalò con il ventre nella malefica punta della scimitarra. Ormai convinto della forza sovrumana del barbaro, Drizzt questa volta rimase in guardia: conficcò la seconda lama appena sotto la prima, e squarciò da fianco a fianco il basso ventre di Heafstaag.

La scure cadde al suolo e il re si afferrò il ventre, cercando disperatamente di impedire la fuoriuscita delle budella. L'enorme testa gli dondolava qua e là, mentre il mondo gli girava vorticosamente intorno, poi si sentì sprofondare in un baratro senza fine.

In quel momento accorsero parecchi uomini della tribù: pur avendo alle calcagna i nani inferociti, essi afferrarono al volo il loro re prima che toccasse terra. La devozione che nutrivano nei suoi confronti era talmente grande che due di loro lo sollevarono e lo portarono via, mentre gli altri si

voltavano per fronteggiare l'assalto dei nani; erano certi che sarebbero stati falciati, ma speravano comunque di dare ai compagni almeno il tempo di portare in salvo il re.

Drizzt rotolò via dal gruppo dei barbari e balzò in piedi: voleva inseguire quei due che stavano trasportando Heafstaag. Era divorato dal timore che il terribile re sarebbe sopravvissuto nonostante le ultime atroci ferite, perciò intendeva assolutamente finirlo. Ma anch'egli, quando fu in piedi, ebbe la sensazione che il mondo gli girasse vorticosamente intorno. Si accorse che aveva il mantello macchiato del proprio sangue, e improvvisamente gli mancò il respiro. Il sole abbagliante di mezzogiorno gli bruciò gli occhi sensibili: immediatamente si trovò ricoperto di sudore.

Poi cadde nell'oscurità.

* * *

I tre eserciti in attesa dietro alle mura di Bryn Shander avevano rapidamente respinto la prima linea d'invasori, per poi ricacciare giù per la collina la restante schiera di barbari. Per nulla intimorita, anzi convinta che il tempo avrebbe giocato a suo favore, l'orda feroce si era raggruppata intorno a Beorg, ed aveva iniziato una marcia cauta ma regolare verso la città.

Quando udirono l'assalto sulla pendice orientale i barbari immaginarono che Heafstaag, conclusa la sua battaglia sul fianco della collina, si fosse reso conto della resistenza che aveva luogo alla porta principale e stesse tornando per aiutarli nell'azione di sfondamento all'interno della città. Poi Beorg scorse alcuni barbari in fuga verso nord, alla volta del Passo del Vento Ghiacciato, ovvero la striscia di terra opposta alla Rotta di Brema, che passava tra il Lago Dinneshere e il versante occidentale del Monte Kelvin. Il re della Tribù del Lupo capì che la sua gente era nei guai; senza dare spiegazioni, minacciando invece di infilzare con la lancia chiunque protestasse contro i suoi ordini, Beorg cambiò direzione, per condurre i suoi uomini fuori della città; egli sperava di riunirsi con Haalfdane e la Tribù dell'Orso, mettendo in salvo quante più persone possibile.

Prima ancora di aver completato l'inversione di marcia, egli trovò dietro di sé Kemp e i quattro eserciti di Maer Dualdon, le cui molteplici file erano state appena assottigliate dopo il massacro di Termalaine. Da dietro le mura giunsero gli eserciti di Bryn Shander, Caer-Konig e Caer-Dineval, mentre dalla collina sbucò Bruenor a capo del clan dei nani e degli ultimi tre eserciti di Ten-Towns.

Beorg ordinò ai suoi uomini di disporsi in un cerchio serrato. «Tempos ci sta guardando!» gridò loro. «Fate che sia orgoglioso dei suoi fedeli!»

Erano rimasti quasi ottocento barbari, che combatterono confidando nella benedizione del loro dio. Mantennero la formazione per quasi un'ora, cantando e morendo, ma poi le linee si ruppero e il caos regnò sul loro esercito.

Meno di cinquanta riuscirono a fuggire vivi.

* * *

Dopo aver assestato gli ultimi colpi, gli esausti guerrieri di Ten-Towns si dedicarono al triste compito di contare le proprie perdite. Erano stati uccisi più di cinquecento compagni, e duecento sarebbero morti in seguito per le gravi ferite; non si trattava tuttavia di un tributo molto alto, se si consideravano i duemila barbari che giacevano morti nelle strade di Termalaine e sulle pendici di Bryn Shander.

In quel giorno si erano distinti molti eroi; Bruenor, pur essendo ansioso di tornare ai campi di battaglia orientali alla ricerca dei compagni dispersi, si fermò stupito a guardare quando l'ultimo degli eroi venne trasportato gloriosamente su per la collina di Bryn Shander.

«Pancia-che-brontola?» esclamò il nano.

«Il mio nome è Regis,» ribatté il nanerottolo dal suo alto piedestallo, con le braccia incrociate sul petto in segno d'orgoglio.

«Abbi rispetto, buon nano,» disse uno degli uomini che trasportava Regis. «Il Rappresentante Regis di Boscosolitario ha ucciso in duello il traditore che ha tramato l'attacco dell'orda contro di noi; ed è anche stato gravemente ferito durante il combattimento!»

Bruenor sbuffò con aria divertita al passaggio della processione. «Scommetto che non la racconta tutta giusta!» egli ridacchiò guardando i suoi compagni, che sgnignazzavano a loro volta. «Oppure io sono uno gnomo barbuto!»

* * *

Kemp di Targos ed uno dei suoi luogotenenti furono i primi ad imbattersi nel corpo di Drizzt Do'Urden, che giaceva ancora a terra. Kemp gli diede un calcio col suo stivale macchiato di sangue, ottenendo come risposta un lamento semicosciente.

«È vivo,» disse Kemp al luogotenente con un sorriso beffardo. «Peccato.» Poi diede un altro calcio all'elfo ferito, stavolta con maggior entusiasmo. L'altro rise in segno d'approvazione e sollevò lo stivale per partecipare al divertimento.

Tutt'a un tratto un pugno armato di ferro colpì Kemp alle reni con una forza tale da farlo volare oltre Drizzt, facendolo poi cadere rimbalzando giù per il pendio della collina. Il luogotenente si girò di scatto, piegandosi abbastanza da ricevere il secondo pugno di Bruenor in piena faccia.

«E questo è per te!» ringhiò il nano adirato spaccando con quel colpo il naso dell'uomo.

Cassio di Bryn Shander, che aveva visto l'incidente dall'alto, corse giù verso Bruenor gridando con rabbia: «Dovresti imparare un po' di diplomazia!»

«Resta dove sei, figlio di una scrofa di palude!» fu la reazione minacciosa di Bruenor. «Se avete salvato la pellaccia, se le vostre case sono ancora in piedi è solo per merito dell'elfo,» ruggì a tutti coloro che potevano sentirlo, «invece voi lo trattate come un furfante!»

«Sta' attento a come parli, nano!» replicò Cassio, facendo il gesto di afferrare l'elsa della sua spada. I nani si riunirono intorno al loro capo, mentre gli altri uomini si strinsero attorno a Cassio.

Poi riecheggiò il suono di un'altra voce. «Sta' attento tu, Cassio,» ammonì Agorwal di Termalaine. «Io avrei fatto la stessa cosa a Kemp, se avessi avuto il coraggio del nano!» Poi indicò vagamente il nord col dito. «Il cielo è limpido,» egli urlò. «Se non fosse stato per l'elfo, ora sarebbe oscurato dal fumo di Termalaine in fiamme!» Il rappresentante di Termalaine e i suoi compagni raggiunsero il gruppo di Bruenor. Due uomini sollevarono delicatamente Drizzt da terra.

«Non aver paura per il tuo amico, valoroso nano,» disse Agorwal. «Sarà ben accudito, nella mia città. Né io né i miei concittadini di Termalaine nutriremo più alcun pregiudizio verso di lui, per il colore della sua pelle o per la reputazione della sua razza!»

Cassio era fuori di sé. «Porta via i tuoi soldati dal suolo di Bryn Shander!» gridò ad Agorwal, ma era una minaccia inutile, perché gli uomini di Termalaine se ne stavano già andando.

Contenti del fatto che l'elfo fosse in buone mani, Bruenor ed il suo clan si dedicarono alla perlustrazione del campo di battaglia.

«Questa non me la dimenticherò!» gli urlò Kemp dai piedi della collina.

Bruenor sputò in direzione del consigliere di Targos e continuò a cam-

minare con passo risoluto.

E accadde così che l'alleanza tra i popoli di Ten-Towns non sopravvisse alla sconfitta del comune nemico.

Epilogo

Giù per la lunga pendice della collina, i pescatori di Ten-Towns camminavano tra i nemici che giacevano a terra, depredandoli delle loro piccole ricchezze e passando a fil di spada gli sventurati non ancora morti del tutto.

Tuttavia, in mezzo alla scena di quel sanguinoso carnaio, ebbe luogo un'azione pietosa. Un uomo di Belprato girò sulla schiena la massa inanimata di un giovane barbaro svenuto, apprestandosi a finirlo col suo pugnale. Ma in quel momento sopraggiunse Bruenor, il quale, riconoscendo in quel giovane l'alfiere che gli aveva ammaccato l'elmo, deviò il colpo del pescatore. «Non ucciderlo. Non è che un ragazzo, e probabilmente non si rendeva conto di quel che lui e la sua gente stavano facendo.»

«Bah!» sbuffò l'uomo. «Dimmi un po', forse questi cani hanno mostrato pietà per i nostri bambini? E comunque ha già un piede nella tomba.»

«Nondimeno io ti chiedo di lasciarlo stare!» grugnì Bruenor, con l'ascia che gli rimbalzava con impazienza sulla spalla. «Anzi, te lo ordino!»

Il pescatore ricambiò l'occhiata torva del nano ma, avendone constatato l'abilità in battaglia, pensò bene di non insistere. Con un sospiro disgustato si alzò e andò giù per la collina a cercare vittime meno protette.

Il ragazzo si agitò tra l'erba ed emise un gemito.

«Allora hai ancora un po' di vita in corpo,» disse Bruenor. Poi s'inginocchiò accanto alla testa del ragazzo, sollevandolo per i capelli in modo da incontrare il suo sguardo. «Ascoltami bene, ragazzo. Ti ho salvato la vita - e il perché non lo so ancora - ma non credere che la gente di Ten-Towns ti abbia perdonato. Voglio che tu veda le atrocità provocate dalla tua razza. Può darsi che tu abbia nel sangue il bisogno di uccidere, e allora sarebbe meglio che la lama del pescatore ponesse fine alla tua vita in questo preciso istante! Ma io sento che hai qualcosa in più dentro di te, e ti darò il tempo di dimostrarmi che è vero.

«Tu dovrai lavorare come un servo nelle nostre miniere per cinque anni e un giorno, per provare che sei degno di vivere e d'essere libero.»

Bruenor vide che il giovane era ricaduto nell'incoscienza. «Non importa,» mormorò. «Sta' pur certo che potrai presto udire le mie parole!» Poi,

invece di lasciarne ricadere la testa, gliela appoggiò delicatamente nell'erba.

Coloro che assistettero allo spettacolo del burbero nano che trattava con gentilezza il giovane barbaro si guardarono l'un l'altro con espressione esterrefatta, ma nessuno poteva immaginare le conseguenze di ciò che aveva visto. Lo stesso Bruenor, malgrado le sue intuizioni circa il carattere di quel barbaro, non poteva prevedere che questo ragazzo, Wulfgar, era proprio colui che in seguito avrebbe dato una nuova configurazione a quell'inospitale regione della tundra.

* * *

Molto più a sud, in un ampio valico tra le cime torreggianti della Spina Dorsale del Mondo, Akar Kessell languiva tra le mollezze della vita che Crenshinibon gli aveva procurato. I suoi schiavi folletti, per divagarlo, gli avevano catturato un'altra femmina proveniente da una carovana di mercanti, ma ora qualcos'altro attirava il suo sguardo. Dalla direzione di Ten-Towns del fumo si stava levando verso il cielo.

«Barbari,» pensò Kessell. Quando era in visita a Porto dell'Est insieme ai maghi di Luskan, aveva udito voci secondo le quali le tribù di barbari si stavano riunendo. Ma non gliene importava niente, e perché avrebbe dovuto, in fondo? Lì a Cryshal-Tirith aveva tutto ciò che gli serviva, e non provava alcun desiderio di andarsene da qualche altra parte.

Non aveva desideri dettati dalla sua propria volontà.

Crenshinibon era una reliquia realmente viva grazie alla sua magia. Il desiderio di conquistare e di comandare faceva parte della sua vita. La reliquia di cristallo non si accontentava di un'esistenza vissuta in una desolata catena di montagne, dove gli unici servi erano degli umili folletti. Voleva di più. Voleva il potere.

I ricordi di Ten-Towns riemersi dal subcosciente di Kessell alla vista della colonna di fumo avevano eccitato la voracità del cristallo, che adesso usava lo stesso potere di suggestione empatica su Kessell.

Un'immagine improvvisa affiorò nella mente del mago con la forza di un irrinunciabile bisogno. Egli vide se stesso seduto sul trono di Bryn Shander, immensamente ricco e rispettato da tutti nella corte. Poi immaginò la reazione nella torre Host dell'Arcano di Luskan, quando i maghi, e specialmente Eldeluc e Dendybar, avessero saputo di Akar Kessell, Signore di Ten-Towns e sovrano di tutta la Valle del Vento Ghiacciato! Non gli a-

vrebbero forse offerto una veste d'onore nel loro insignificante ordine, a quella notizia?

Pur godendo moltissimo della vita spensierata che aveva trovato tra le montagne, Kessell era allettato da quel pensiero. Continuò a far vagare la mente con la fantasia, esplorando i possibili metodi da usare per raggiungere una meta così ambiziosa.

Escluse la possibilità di sottomettere i pescatori come aveva fatto con la tribù dei folletti, perché anche il meno intelligente di quegli spiriti aveva resistito abbastanza a lungo alle imposizioni della sua volontà. E tutti coloro che erano sfuggiti alle immediate vicinanze della torre avevano riacquistato la capacità di decidere delle proprie azioni ed erano fuggiti tra le montagne. No, la semplice dominazione non avrebbe funzionato contro gli umani.

Kessell pensò di usare il potere che sentiva pulsare all'interno della struttura di Cryshal-Tirith: si trattava della forza più distruttiva di cui avesse mai sentito parlare, anche nella torre Host. Quella forza l'avrebbe aiutato, ma non sarebbe stata sufficiente; anche l'energia di Crenshinibon era limitata, poiché occorreva una lunga esposizione alla luce del sole per ricaricarla una volta esaurita; inoltre a Ten-Towns c'erano troppe persone sparpagliate in un raggio troppo ampio per essere rinchiuse in un'unica sfera d'influenza, e Kessell non voleva distruggerle tutte. I folletti potevano anche andar bene, ma il mago desiderava ardentemente avere schiavi umani che s'inchinassero dinanzi a lui, uomini reali come quelli che l'avevano perseguitato per tutta la vita.

Per tutta la vita, sì, finché non aveva trovato la reliquia.

Le sue elucubrazioni lo conducevano sempre alla stessa conclusione. Aveva bisogno di un esercito.

Pensò ai folletti che attualmente si trovavano ai suoi comandi; fanaticamente devoti e pronti ad esaudire ogni suo desiderio, sarebbero morti volentieri per lui (e molti l'avevano già fatto). Ma non erano abbastanza numerosi da costituire una seria minaccia contro la vasta regione dei tre laghi.

Poi gli si affacciò alla mente un pensiero malvagio, ancora una volta segretamente insinuato dalla reliquia di cristallo. «Quanti antri e caverne ci sono,» gridò Kessell ad alta voce, «in questa vasta ed impervia catena di montagne? E quanti folletti, orchi e persino maligni troll e giganti vi abiteranno?» Una visione perversa cominciò a prender forma nella sua mente. Vide se stesso alla testa di un immenso esercito di folletti e giganti che

scorrazzava in lungo e in largo per le pianure, senza che nessuno potesse fermarlo o resistergli.

Allora sì, che avrebbe fatto tremare gli uomini!

Appoggiò la testa su un soffice cuscino e mandò a chiamare la nuova ragazza dell'harem. Voleva fare con lei un nuovo gioco, che gli era venuto in mente durante uno strano sogno; l'avrebbe fatta gemere e implorare, per poi darle finalmente la morte. Tuttavia il mago decise che avrebbe riflettuto meglio sulle possibilità di dominio su Ten-Towns che gli si stavano schiudendo davanti. Ma non c'era fretta, aveva tempo. I folletti gli avrebbero sempre trovato una nuova ragazza con cui divertirsi.

Anche Crenshinibon sembrava tranquillo; aveva gettato il seme dentro la mente di Kessell, un seme che sarebbe germogliato dando vita ad un piano di conquista. Proprio come Kessell, comunque, la reliquia non aveva alcuna fretta.

Aveva atteso diecimila anni per tornare alla vita e vedersi restituire l'opportunità del potere. Poteva aspettare ancora un po'.

LIBRO 2
WULFGAR

9
Non più un ragazzo

Regis si stirò pigramente, appoggiandosi al suo albero preferito, ed emise un lungo sbadiglio, con le sue guance paffutelle illuminate da un brillante raggio di sole, che chissà come l'aveva raggiunto tra i fitti rami degli alberi. La canna da pesca era sospesa accanto a lui, benché l'amo fosse ormai da parecchio privo di esca. Era raro che Regis prendesse un pesce, comunque si vantava di non sprecare mai più di un solo verme.

Da quando era tornato a Boscosolitario, era venuto qui ogni giorno. Ora passava l'inverno a Bryn Shander, godendosi la compagnia del suo buon amico Cassio. La città sulla collina non poteva certo reggere il confronto con Calimport, ma il palazzo del consigliere era la cosa che più si avvicinava all'idea del lusso in tutta la Valle del Vento Ghiacciato. Regis si riteneva molto furbo per essere riuscito a farsi invitare da Cassio a trascorrere laggiù i rigidi inverni.

Da Maer Dualdon soffiò una folata di brezza fresca, e il nanerottolo emise un sospiro di soddisfazione. Benché si fosse già in giugno inoltrato,

questa era la prima giornata calda della breve stagione estiva, e lui era deciso ad approfittarne al massimo. Per la prima volta da più di un anno era uscito di mattina, ed intendeva restarsene in quel punto, a crogiolarsi nel calore lasciandolo penetrare in ogni centimetro del proprio corpo, finché il tramonto non avesse tinto il cielo di un bagliore rosso.

Un grido di collera proveniente dal lago attirò la sua attenzione; Regis sollevò la testa ed aprì un occhio a metà. La prima cosa che notò, con sua grande soddisfazione, fu che durante l'inverno la pancia gli era cresciuta notevolmente, tanto che da questa angolazione, sdraiato sul dorso, riusciva a vedersi soltanto le punte dei piedi.

In mezzo all'acqua c'erano quattro barche, due di Termalaine e due di Targos, che si destreggiavano per raggiungere una posizione vantaggiosa, rincorrendosi con improvvise bordate e virate, mentre i marinai lanciavano sputi ed insulti contro le barche battenti la bandiera dell'altra città. Negli ultimi quattro anni, e cioè dai tempi della battaglia di Bryn Shander, le due città erano state praticamente sempre in guerra. Sebbene le battaglie venissero combattute più a suon d'insulti e di pugni che con le armi, diverse navi erano state aggredite, sospinte contro gli scogli o costrette ad arenarsi in una secca.

Regis si strinse nelle spalle, e tornò ad appoggiare la testa sul panciotto ripiegato a mo' di cuscino. Le cose non erano molto cambiate a Ten-Towns, negli ultimi anni. Regis ed alcuni altri consiglieri avevano nutrito grandi speranze per una comunità unita, malgrado le aspre discussioni che erano scoppiate a causa dell'elfo tra Kemp di Targos e Agorwal di Termalaine dopo la battaglia.

Anche sulle rive del lago Dinneshere il periodo di amicizia tra le due rivali di lunga data era durato poco; la tregua tra Caer-Dineval e Caer-Konig si era protratta solo fino a quando una delle barche di Caer-Dineval aveva catturato un pesce di rare dimensioni, lungo cioè circa un metro e mezzo, nel tratto di lago che Caer-Konig aveva ceduto alla città rivale come compensazione delle acque perdute dopo l'espansione navale di Porto dell'Est.

Inoltre Belprato e Fossa di Dougan, le città normalmente caratterizzate da scarse pretese e da un orgoglioso senso d'indipendenza, affacciate sul lago più meridionale, Acque Rosse, avevano richiesto un risarcimento a Bryn Shander e a Termalaine. Le due città meridionali, infatti, avevano subito enormi perdite nella battaglia sulle pendici di Bryn Shander, pur ritenendo di non essere eccessivamente esposte all'invasione, e volevano che fossero le due città che avevano guadagnato maggiormente dallo sfor-

zo unito a pagare i loro danni. Le città settentrionali, ovviamente, recalcitravano di fronte a quella richiesta.

E così ormai nessuno si ricordava più dei benefici dell'unificazione: le dieci comunità restavano divise come non mai.

A dire il vero, la città che aveva tratto maggiori vantaggi dalla battaglia era stata Boscosolitario. Sebbene continuassero ad infiltrarsi nella regione molti cacciatori di fortuna o canaglie latitanti, un ugual numero di nuovi arrivi veniva ucciso oppure scoraggiato dalle brutali condizioni metereologiche, e se ne tornava al più ospitale ambiente del sud.

Tuttavia Boscosolitario si era notevolmente sviluppata. Data la sua abbondanza di trote testa a falange, Maer Dualdon rimaneva il lago più ricco; inoltre Termalaine e Targos erano sempre in guerra, mentre Brema aveva una posizione precaria, appollaiata com'era sugli argini dello Shaengarne, un fiume imprevedibile e spesso in piena; così Boscosolitario era la più attraente delle quattro città. Gli abitanti della piccola comunità avevano persino lanciato una campagna pubblicitaria per attirare nuova gente, soprannominando Boscosolitario «la patria dell'eroe nanerottolo», e descrivendola come l'unico luogo che godesse dell'ombra degli alberi per un raggio di cento miglia.

Poco dopo la battaglia, Regis aveva rinunciato alla sua carica di rappresentante, una scelta conveniente sia per lui che per gli abitanti della città. Difatti, man mano che Boscosolitario acquistava maggiore importanza e si scrollava di dosso la reputazione di crogiolo di canaglie, cresceva il suo bisogno di un rappresentante più aggressivo da mandare in consiglio. E Regis non voleva più aver la seccatura di quella responsabilità.

Ovviamente Regis aveva trovato il modo di mettere a profitto la propria fama. Chiunque venisse a stabilirsi in città doveva pagare una quota sui primi frutti della pesca, in cambio del diritto di battere la bandiera di Boscosolitario, e lui aveva persuaso il nuovo consigliere e gli altri capi della città a dargli una porzione di quelle tasse, visto che il suo nome era stato utilizzato per attirare quelle persone.

Il nanerottolo sfoderava un sorriso smagliante ogni qualvolta pensava alla sua fortuna. Trascorreva le sue giornate nella pace più assoluta: in pratica faceva ciò che gli pareva, per lo più standosene sdraiato all'ombra del suo albero preferito e gettando di tanto in tanto la lenza in acqua.

La sua vita era diventata ancor più agiata, benché l'unico lavoro a cui si dedicasse era ormai l'arte dell'intaglio. Le sue opere valevano adesso dieci volte di più, sia perché il loro prezzo era aumentato grazie al piccolo grado

di fama di cui godeva, sia soprattutto perché egli aveva convinto alcuni esperti in visita a Bryn Shander che il suo stile unico conferiva all'incisione uno speciale valore artistico ed estetico.

Regis accarezzò il ciondolo di rubino appeso sul petto nudo. Pareva proprio che riuscisse a «persuadere» chiunque di qualsiasi cosa, in quel periodo.

* * *

Il martello si abbatté con fragore sul metallo incandescente. Dall'incudine sprizzarono una serie di scintille, che formarono un arco infuocato e poi svanirono nell'oscurità della stanza di pietra. Il pesante martello colpì ancora e ancora, impugnato con disinvoltura da un enorme braccio muscoloso.

Il fabbro indossava soltanto un paio di calzoni ed un grembiule di pelle legato alla vita, nel caldo afoso della piccola stanza. La fuliggine si era depositata lungo i solchi tra i muscoli delle sue ampie spalle e del petto, e l'uomo luccicava di sudore in quella luce color arancio. I suoi movimenti erano caratterizzati da un ritmo talmente disinvolto da sembrare quasi preternaturali, come se egli fosse stato il dio che aveva forgiato il mondo prima che l'uomo mortale vi facesse la sua prima comparsa.

Un sorriso di soddisfazione di allargò sul suo volto quando sentì la durezza del ferro cedere un po' sotto la forza dei suoi colpi. Mai prima d'ora gli era capitato un metallo così rigido, che mettesse a dura prova le sue capacità; sentì un brivido d'eccitazione simile a quello che aveva provato in battaglia allorché la sua forza si era rivelata finalmente vincente.

«Bruenor ne sarà soddisfatto.»

Wulfgar si fermò un attimo a riflettere sui propri pensieri, sorridendo suo malgrado nel ricordare i primi giorni trascorsi nelle miniere dei nani. Che giovane testardo e irascibile era stato, a quei tempi, quando il diritto di morire sul campo d'onore gli era stato negato da un burbero nano che giustificava la propria compassione definendola «un buon affare»!

Questa era la quinta ed ultima primavera che lo vincolava ai nani, svolgendo un lavoro che lo costringeva a tenere il corpo alto due metri costantemente curvo nelle gallerie. Egli bramava la libertà degli spazi aperti nella tundra, dove avrebbe potuto allungare le braccia verso il calore del sole o verso l'impalpabile flusso lunare. E dove poteva starsene sdraiato con le gambe distese, mentre il vento incessante lo solleticava col suo morso ge-

lido e le stelle gli riempivano la mente di mistiche visioni d'orizzonti sconosciuti.

Eppure, nonostante tutti i disagi, Wulfgar doveva ammette che gli sarebbero mancate le correnti d'aria infuocata e il costante rumore delle fucine dei nani. Durante il primo anno di servitù si era attenuto al codice brutale della sua gente, secondo il quale la prigionia era una disgrazia, ed aveva recitato il Canto di Tempos come una litania di forza per non essere contagiato dalla debolezza dei molli e civilizzati meridionali.

Bruenor, tuttavia, era solido come il metallo che lavorava; dichiarava di non amare affatto la guerra, ma roteava la sua ascia piena di tacche con una micidiale precisione, e resisteva a colpi che avrebbero abbattuto un orco.

Quel nano era stato un enigma per Wulfgar, nei primi tempi del loro rapporto; il giovane barbaro sentiva di dover portare un certo rispetto a Bruenor, che l'aveva sconfitto sul campo d'onore. Ma anche in quel caso, benché si trovassero l'uno di fronte all'altro come nemici, Wulfgar aveva scorto nei suoi occhi un affetto genuino e profondo che l'aveva sconcertato. Egli era venuto insieme alla sua gente a depredare Ten-Towns, eppure l'atteggiamento di Bruenor nei suoi confronti assomigliava più alla sollecitudine di un padre severo che all'insensibilità del padrone di uno schiavo. Tuttavia a Wulfgar non era mai permesso dimenticare il suo umile rango nelle miniere, poiché Bruenor lo insultava spesso, affidandogli lavori servili e degradanti.

La rabbia di Wulfgar era svanita in tutti quei lunghi mesi. Egli aveva infine accettato il suo castigo con stoicismo, eseguendo gli ordini di Bruenor senza ribellarsi o lamentarsi. E pian piano le cose erano migliorate.

Bruenor gli aveva insegnato a lavorare nella fucina, ed in seguito a trasformare il metallo in armi e strumenti di squisita fattura. Infine, un giorno che Wulfgar non avrebbe mai dimenticato, gli erano stati consegnati un'incudine e un maglio personali, coi quali poter lavorare in perfetta solitudine e senza supervisione - sebbene Bruenor ogni tanto ficcasse il naso per lagnarsi di un colpo inesatto o per brontolare qualche consiglio. Più che il maggior grado di libertà, tuttavia, era stato il piccolo laboratorio a restituire la stima di se stesso a Wulfgar. Dal primo momento in cui aveva sollevato il suo martello, lo stoicismo metodico del servo era stato sostituito dallo zelo e dalla meticolosa devozione dell'artigiano che conosce il proprio mestiere. Il barbaro aveva finito per crucciarsi di ogni minima sbavatura, e talvolta rifaceva un intero pezzo per correggere una lieve imperfe-

zione: era insomma soddisfatto della modifica subita dal suo atteggiamento, considerandola come un attributo che poteva tornargli utile in futuro, pur non comprendendo ancora bene in che modo.

Bruenor lo chiamava «carattere».

Inoltre il lavoro lo ripagava anche dal punto di vista fisico: il fatto di spaccare pietre e battere il metallo gli aveva indurito i muscoli, trasformando il corpo magro della sua gioventù in una possente struttura dalla forza impareggiabile. Wulfgar possedeva poi un grande vigore, perché i ritmi degli instancabili nani avevano aumentato la resistenza del suo cuore e dei suoi polmoni.

Il giovane si morse il labbro per la vergogna, al vivido ricordo del suo primo pensiero cosciente dopo la Battaglia di Bryn Shander: aveva giurato di ripagare Bruenor col sangue non appena adempiuti i termini della sua servitù, ma adesso comprendeva con meraviglia d'essere diventato un uomo migliore, grazie alla tutela di Bruenor Martello di guerra, e il solo pensiero di alzare un'arma contro di lui lo faceva star male.

Wulfgar tramutò quel sentimento improvviso in azione, e batté con vigore il martello contro il ferro appiattendone sempre più il taglio incredibilmente duro, finché non assunse l'aspetto di una lama. Quel pezzo di ferro sarebbe diventato un'ottima spada.

Bruenor ne sarà soddisfatto.

10
Le tenebre si addensano

Torga l'orco stava di fronte a Grock il folletto fissandolo con esplicito disprezzo. Le loro rispettive tribù erano in guerra da molti anni, da un tempo, cioè, che superava la memoria di qualsiasi membro vivente di entrambi i clan. Abitavano insieme in una valle della Spina Dorsale del Mondo e si contendevano il territorio o il cibo con la brutalità tipica di queste due bellicose razze.

Ora invece se ne stavano l'uno di fronte all'altro sullo stesso terreno senza sguainare le armi, costretti da una forza che superava persino il reciproco odio. In qualsiasi altro luogo o momento le tribù non si sarebbero mai avvicinate tanto senza ingaggiare una feroce battaglia, ma adesso dovevano accontentarsi di vane minacce e sguardi terribili, perché era stato loro ordinato di metter da parte le differenze.

Torga e Grock si girarono e si diressero fianco a fianco verso la struttura

abitata dall'uomo che sarebbe diventato il loro padrone.

Entrarono nella Cryshal-Tirith e si trovarono davanti Akar Kessell.

* * *

Altre due tribù erano venute ad ingrossare le sue file. Tutt'intorno all'altopiano che ospitava la torre c'erano gli stendardi delle varie bande di folletti; i Folletti dalle Lance Contorte, gli Orchi Fustigatori, gli Orchi dalla Lingua Mozzata e molti altri, tutti venuti a servire il loro padrone. Inoltre Kessell aveva convocato un gran clan di orchi maligni, un manipolo di troll e una quarantina di malvagi verbeeg, che erano gli ultimi tra i giganti ma pur sempre giganti.

La sua migliore conquista, però, era rappresentata da un gruppo di giganti del gelo, capitati lì per caso e desiderosi soltanto di compiacere il possessore della Crenshinibon.

Kessell era piuttosto contento della sua vita a Cryshal-Tirith; tutti i suoi capricci venivano esauditi dall'obbediente tribù dei primi folletti che aveva incontrato, i quali avevano persino assaltato una carovana di mercanti per procurargli alcune donne che soddisfacessero ogni suo piacere, e la sua vita era piena di agi e di mollezze, proprio come aveva sempre desiderato.

Ma Crenshinibon non era soddisfatto, poiché la sua brama di potere era insaziabile. Per un breve periodo poteva accontentarsi di piccoli guadagni, ma poi avrebbe richiesto al suo possessore di mirare a conquiste maggiori. Non voleva contrastare esplicitamente Kessell, perché nella loro costante lotta di volontà era Kessell a detenere il potere di decisione finale. Il piccolo cristallo aveva dentro di sé un'incredibile riserva di potere, che però, senza una persona che lo esercitasse, era simile a una spada priva di una mano pronta a sguainarla, perciò Crenshinibon faceva uso di quel potere mediante la manipolazione, insinuando illusioni di conquista nei sogni del mago e facendogli intravedere la possibilità di raggiungere la supremazia. Egli faceva spenzolare davanti al naso dell'ex apprendista balbettante una carota alla quale non avrebbe resistito - il rispetto.

Kessell, che era sempre stato oggetto di disprezzo da parte dei presuntuosi maghi di Luskan - e di chiunque altro, a quanto pareva - era una facile preda di tali ambizioni. Essendo sempre stato fango sotto gli stivali delle persone importanti, adesso spasimava dal desiderio di invertire i ruoli.

Ed ora, lo rassicurava spesso Crenshinibon, aveva l'opportunità di trasformare in realtà quelle fantasie. Con la reliquia stretta al petto egli poteva

diventare il conquistatore; poteva far tremare la gente, e persino i maghi della torre Host, alla semplice menzione del suo nome. Ma doveva aver pazienza: aveva impiegato diversi anni ad imparare le sottili strategie per dominare dapprima una tribù di folletti e subito dopo una seconda, e l'obbiettivo di riunire insieme dozzine di tribù, piegando la loro naturale inimicizia ad una comune causa di servitù nei suoi confronti, era molto più difficile da raggiungere. Doveva attirarli a sé uno alla volta, ed assicurarsi di averli asserviti completamente alla sua volontà prima di azzardarsi a convocare un altro gruppo.

Comunque funzionava, e adesso era persino riuscito a portare a sé due tribù rivali con risultati positivi. Torga e Grock erano all'interno della Cryshal-Tirith: inizialmente ciascuno aveva cercato il modo di uccidere l'altro senza provocare l'ira del mago, ma dopo una breve discussione con Kessell uscirono come due vecchi amici, chiacchierando della gloria delle future battaglie nell'esercito di Akar Kessell.

Kessell si rilassò sul cuscino e meditò sulla propria fortuna. Il suo esercito stava davvero prendendo forma: aveva giganti del gelo nel ruolo di comandanti, orchi nelle linee di difesa, verbeeg come soldati della forza d'attacco e troll, mostruosi troll dall'aspetto spaventoso, come guardie del corpo personali. E secondo i suoi calcoli diecimila folletti fanaticamente leali erano pronti a mettere in pratica il suo piano di distruzione.

«Akar Kessell» egli gridò alla fanciulla dell'harem che gli stava facendo il «manicure» alle lunghe unghie, pur sapendo di non essere ascoltato perché la mente di lei era stata distrutta molto tempo fa da Crenshinibon. «Gloria infinita al Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato!»

* * *

Molto più a sud delle steppe gelate, nelle terre civili in cui gli uomini avevano più tempo per le attività di svago e contemplazione, e dove non tutte le azioni erano determinate dalla pura necessità, i maghi o i sedicenti maghi erano meno rari. I veri maghi, che dedicavano tutta la vita allo studio degli arcani segreti, praticavano la loro arte con un autentico rispetto per la magia, sempre consapevoli delle potenziali conseguenze dei loro incantesimi.

A meno che non si struggessero per la brama di potere, una cosa molto pericolosa, i veri maghi eseguivano gli esperimenti con prudenza e raramente provocavano disastri.

Tuttavia i maghi mancati, uomini che avevano raggiunto un certo livello di abilità magica grazie al ritrovamento di una pergamena, di un libro d'incantesimi o di una reliquia, erano spesso perpetratori di colossali calamità.

Fu esattamente quanto avvenne quella notte in una terra lontana mille miglia da Akar Kessell e da Crenshinibon. Un apprendista stregone, un giovane molto promettente agli occhi del suo maestro, venne in possesso di un diagramma raffigurante un potente cerchio magico, e trovò poi l'incantesimo per evocarlo. L'apprendista, allettato dalla promessa del potere, riuscì ad estrapolare il vero nome di un demone dagli appunti privati del suo maestro.

Tale giovane nutriva una passione particolare per la negromanzia, ovvero l'arte di ridurre alla servitù entità di altri piani. Il suo maestro gli aveva consentito di far passare nanetti e anime di morti attraverso un portale magico - sotto la sua stretta supervisione - nella speranza di mostrargli i potenziali pericoli di quella pratica e di rafforzare così le sue lezioni di prudenza. Invece la dimostrazione era servita soltanto ad accrescere la passione del giovane per quell'arte; aveva supplicato il maestro di farlo provare con un vero demone, ma il mago sapeva che non era ancora pronto.

L'apprendista, però, non era d'accordo.

Aveva terminato proprio quel giorno di incidere il cerchio; era talmente sicuro della propria abilità che non impiegò neanche un giorno in più (alcuni maghi ci avrebbero messo una settimana) per controllare i segni e i simboli misteriosi, e non si preoccupò di provare il cerchio su un'entità minore come l'anima di un morto.

Ora sedeva dentro al cerchio, con gli occhi fissi sul fuoco del braciere che aveva la funzione di porta d'entrata verso l'Abisso. Sorridendo con sicurezza addirittura esagerata, l'apprendista mago chiamò il demone.

Errtu, un importante demone di proporzioni catastrofiche, udì una debole voce che pronunciava il suo nome da un piano remoto. Di norma il grosso animale avrebbe ignorato una chiamata così debole: certamente colui che l'evocava non dimostrava né abilità né forza sufficiente per costringerlo ad obbedire.

Tuttavia Errtu fu contento di quella fatidica chiamata. Qualche anno prima, il demone aveva sentito che sul piano materiale si stava verificando una spinta di potere, ed ora sperava che quel potere mettesse finalmente termine ad una ricerca intrapresa da ormai un millennio. Il demone aveva trascorso gli ultimi anni tormentandosi nell'impazienza che un mago gli offrisse l'occasione di giungere sul piano materiale, per poter così effettua-

re le sue indagini.

Il giovane apprendista si sentì attirare verso l'ipnotica danza del fuoco nel braciere, che si era trasformata in un'unica fiamma, simile a quella di una candela ma molto più grande, ed ondeggiava in maniera seducente su e giù, su e giù.

Ipnotizzato com'era, l'apprendista non si rese neanche conto della crescente intensità del fuoco; la fiamma balzava sempre più in alto, divenendo sempre più luminosa, e passò per tutti i colori dello spettro fino al bianco del calore incandescente.

Su e giù, su e giù.

L'apprendista era immerso nel sudore: sapeva che il potere di quell'incantesimo stava oltrepassando i suoi limiti, che quella magia assumeva ormai il controllo, dotata di vita propria. Sapeva di non poterla più fermare.

Su e giù, su e giù.

Quindi la goffa testa scimmiesca, dal muso di cane e dagli smisurati canini da cinghiale, apparve strabuzzando gli enormi occhi iniettati di sangue tra le fiamme del braciere. La bava acida sfrigolò al contatto col fuoco.

Su e giù, su e giù.

Il fuoco ebbe una vampata finale d'energia, ed Errtu ne uscì. Il demone non si fermò neanche un attimo a considerare il giovane umano terrorizzato che aveva commesso lo stupido errore di evocarlo, e cominciò a percorrere lentamente il cerchio magico, alla ricerca di indizi riguardanti il potere di quel mago.

L'apprendista riuscì finalmente a calmarsi: aveva evocato un demone importante! Questo lo aiutò a riacquistare la fiducia nelle proprie capacità di negromante: «Vieni di fronte a me!» ordinò, sapendo che per controllare una creatura proveniente dai caotici piani inferiori occorreva un certo polso.

Errtu continuò a camminare indisturbato.

L'apprendista si arrabbiò. «Tu devi obbedirmi!» gridò. «Io ti ho portato qui, e sono io che detengo la chiave per il tuo tormento! Solo se mi obbedirai ti lascerò tornare nel tuo mondo schifoso! Ora vieni di fronte a me!»

L'apprendista era spavaldo. L'apprendista era altezzoso.

Ma Errtu aveva trovato un errore nel modo in cui era stato tracciato un simbolo, un'imperfezione fatale in un cerchio magico che non poteva permettersi di essere solo «quasi» perfetto.

L'apprendista era morto.

* * *

Sul piano materiale Errtu provava in maniera più netta la ben nota sensazione d'energia, e gli fu facile distinguere da quale direzione provenissero le emanazioni. Spiegò le enormi ali e s'innalzò sopra le città degli umani, spargendo il panico ovunque veniva avvistato, senza però ritardare il suo viaggio per assaporare il caos che provocava sotto di sé.

Veloce come una freccia, Errtu continuava a volare su laghi, montagne e grandi distese di terra deserta. Volava verso la catena montuosa più a nord dei Regni, la Spina Dorsale del Mondo, dove si trovava l'antica reliquia che aveva cercato per secoli.

* * *

Kessell sapeva dell'avvicinarsi del demone molto prima che quell'ombra scura in picchiata cominciasse a diffondere il terrore tra le sue truppe riunite. Era stato Crenshinibon a rivelare l'informazione del mago, anticipando le mosse della potente creatura degl'inferi che lo perseguitava da tempo immemorabile.

Kessell non era preoccupato. Al sicuro nella sua torre, egli era convinto di poter fronteggiare persino una nemesi devastante come Errtu. Inoltre aveva un grosso vantaggio rispetto al demone: egli era il legittimo possessore della reliquia, con la quale godeva di una perfetta sintonia; come nel caso di molti altri manufatti magici fabbricati agli albori del mondo, Crenshinibon non poteva essere strappato al suo possessore con la forza. Errtu desiderava avere quella reliquia, perciò non avrebbe osato opporsi a Kessell e provocare così la collera di Crenshinibon.

La vista della torre, che era l'immagine perfetta della reliquia, fece colare un'abbondante bava acida dalla bocca del demone. «Quanti anni?» muggì vittoriosamente. Errtu vedeva con chiarezza la porta della torre, non essendo una creatura proveniente dal piano materiale; si avvicinò immediatamente, senza che alcuno dei folletti o dei giganti di Kessell potesse fermarlo.

Attorniato dai suoi troll malefici, il mago era in attesa di Errtu nella sala principale di Cryshal-Tirith, al primo piano; sapeva che i troll non sarebbero serviti granché contro un demone padrone del fuoco, ma voleva che fossero presenti per potenziare la sua prima impressione. Sapeva di poter

cacciare via Errtu senza grandi sforzi, ma gli era venuta in mente un'altra idea, sempre provocata dalla suggestione subconscia della reliquia.

Il demone poteva essergli molto utile.

Dopo aver oltrepassato la stretta entrata, Errtu si fermò di colpo alla vista dell'entourage del mago. A causa della remota ubicazione della torre, si era aspettato che vi abitasse un orco, o magari un gigante. Aveva sperato di intimorire e poi raggirare lo sciocco possessore finché non gli avesse ceduto la reliquia, ma il suo piano subì un duro colpo, vedendo un umano lussuosamente vestito: si trattava probabilmente di un mago.

«Salve, potente demone,» disse Kessell in tono gentile, inchinandosi. «Benvenuto nella mia umile dimora.»

Errtu ringhiò rabbiosamente e balzò in avanti, dimenticando, logorato com'era dall'odio e dall'invidia per quel mediocre umano, i guai che la distruzione del possessore gli avrebbe causato.

Ma Crenshinibon glieli rammentò.

Un'improvvisa vampata luminosa emerse dalle pareti della torre, avvolgendolo nel doloroso splendore di una dozzina di soli tropicali. Il demone si fermò bruscamente e si coprì gli occhi sensibili. Poco dopo la luce scomparve, ma egli rimase dov'era, senza più osare avvicinarsi al mago.

Kessell fece un sorrisetto compiaciuto: la reliquia lo aveva difeso. Completamente sicuro di sé, si rivolse nuovamente al demone, ma questa volta con una certa durezza nella voce. «Sei venuto a prendere questo,» disse estraendo il cristallo dalle pieghe della sua veste. Errtu socchiuse gli occhi e li fissò su quell'oggetto, che aveva cercato per così tanto tempo.

«Non puoi averlo,» disse Kessell in tono deciso, riponendolo nella veste. «È mio, l'ho legittimamente trovato, e tu non puoi avanzare nessun diritto: non ti ascolterebbe!» A causa del suo stupido orgoglio, il fatale difetto della sua personalità che lo aveva sempre spinto sulla via della tragedia, Kessell avrebbe voluto continuare a stuzzicare il demone, il quale si trovava immerso nell'impotenza più assoluta.

«Basta,» lo ammonì una sensazione interna, la voce silenziosa che egli sospettava ormai appartenesse alla volontà senziente del cristallo.

«Non t'impicciare,» ribatté a voce alta Kessell. Errtu si guardò attorno, chiedendosi a chi si fosse rivolto il mago. Forse qualche troll non gli aveva obbedito, e per precauzione pronunciò mentalmente alcune formule segrete per scoprire un eventuale assalitore invisibile.

«Stai provocando un nemico pericoloso,» insisté il cristallo. «Io ti ho protetto da questo demone, e tu fai di tutto per alienarti la simpatia di una

creatura che potrebbe rivelarsi una valida alleata!»

Come avveniva di solito quando comunicava con Crenshinibon, Kessell cominciò a intravedere le possibilità reali di ciò che diceva. Decise quindi di adottare una strategia di compromesso, un mutuo accordo, insomma, che fosse vantaggioso sia per lui che per il demone.

Errtu valutò la difficile situazione in cui si trovava. Non poteva trucidare quell'umano impertinente, anche se gli sarebbe piaciuto enormemente farlo; ma non poteva nemmeno andarsene senza la reliquia, continuando a posticipare la ricerca che da secoli costituiva la sua principale motivazione.

«Ho una proposta da farti: immagino che t'interessi,» disse Kessell con fare suadente, evitando gli sguardi carichi di odio mortale che il demone gli lanciava. «Rimani al mio fianco e servimi diventando il comandante del mio esercito! Con te alla loro testa ed il potere di Crenshinibon e di Akar Kessell alle spalle, le mie truppe travolgeranno qualsiasi ostacolo in tutte le terre del nord!»

«Servirti?» rise Errtu. «Tu non hai alcun potere su di me, piccolo umano.»

«Stai considerando la situazione dal punto di vista sbagliato,» ribatté Kessell. «Non vederla come una servitù, ma come un'opportunità di partecipare ad una campagna che promette distruzioni e conquiste! Tu hai il mio massimo rispetto, o potente demone. Non oserei mai definirmi il tuo padrone.»

Mediante le sue ingerenze subconscie, Crenshinibon aveva ben istruito Kessell. A giudicare dal suo sguardo meno minaccioso, Errtu doveva essere alquanto intrigato dalla proposta.

«Considera poi i guadagni che un giorno potrai ottenere,» continuò Kessell. «Gli esseri umani non vivono molto a lungo, in confronto alla tua eterna esistenza. Chi sarà, allora, a prender possesso del cristallo quando Akar Kessell non ci sarà più?»

Errtu sorrise malvagiamente, inchinandosi dinanzi al mago. «Come potrei rifiutare un'offerta tanto generosa?» gracidò il demone con la sua orribile voce disumana. «Mostrami, o mago, quali gloriose conquiste ti attendono sul tuo cammino.»

Kessell voleva quasi mettersi a ballare per la gioia: ora il suo esercito era davvero al completo.

Aveva anche il suo generale.

Aegis-fang

Nell'infilare la chiave nella polverosa serratura della porta di legno massiccio, la mano di Bruenor s'imperlò di sudore. Stava compiendo il primo atto di un processo in cui sarebbero state messe alla prova tutta la sua abilità ed esperienza. Al pari di ogni altro mastro fabbro tra i nani, egli attendeva con eccitata apprensione questo momento dall'inizio del suo lungo tirocinio.

Dovette dare una forte spinta per aprire la porta della piccola stanza. Essa cigolò e scricchiolò come in segno di protesta: durante i molti anni in cui era rimasta chiusa, infatti, il suo legno si era gonfiato e deformato. Questo tuttavia confortò Bruenor, che era terrorizzato al pensiero che qualcuno avesse curiosato tra i suoi tesori più preziosi. Egli lanciò un'occhiata su e giù per i bui corridoi di quella sezione piuttosto deserta del complesso dei nani, assicurandosi di nuovo che nessuno lo seguisse, quindi entrò nella stanza con la torcia davanti a sé per bruciare le molte ragnatele che pendevano dal soffitto.

L'unico mobile della stanza era costituito da un baule di legno e ferro, legato da due pesanti catene chiuse con un lucchetto enorme. Le ragnatele s'intrecciavano e pendevano dagli angoli della cassa, ricoperta da uno spesso strato di polvere. Un altro buon segno, osservò Bruenor. Guardò di nuovo nel corridoio, poi chiuse la porta il più silenziosamente possibile.

Si inginocchiò davanti al baule, appoggiando la torcia sul pavimento: lambite dalla fiamma, parecchie ragnatele s'illuminarono per un attimo di una vampata color arancio, poi svanirono. Bruenor estrasse dalla borsa appesa alla cintura un piccolo pezzo di legno, e tolse una chiave d'argento dalla catena che portava al collo. Con il blocco di legno fermamente premuto sul petto, infilò pian piano la chiave nella serratura, mentre intanto teneva le dita dell'altra mano sotto al lucchetto.

Ora veniva la parte più delicata. Bruenor girò lentamente la chiave, sempre in ascolto. Quando udì scattare la levetta della serratura, si fece forza e lasciò rapidamente la chiave, consentendo così che la massa del lucchetto cadesse dal suo anello: dal lucchetto partì una leva a molla, pigiata tra il congegno e la cassa. Il piccolo dardo penetrò nel blocco di legno e Bruenor tirò un sospiro di sollievo: pur avendo collocato quella trappola quasi un secolo prima, infatti, sapeva che il veleno del serpente Assassino della Tundra conservava ancora tutta la sua potenza.

Malgrado la venerazione che nutriva per quest'istante, Bruenor fu so-

praffatto dall'eccitazione: tolse in gran fretta le catene dal baule, soffiando via la polvere dal coperchio; cominciò a sollevarlo, ma poi si fermò, ricuperando la calma solenne nel ricordare l'importanza di ogni azione.

Chiunque si fosse imbattuto in quel baule e fosse riuscito a sventare la sua trappola mortale sarebbe stato soddisfatto dei tesori contenuti al suo interno: insieme ad un calice d'argento, una borsa piena d'oro e una daga incastonata di gioielli erano mischiati altri oggetti più personali di minor valore: un elmo ammaccato, vecchi stivali ed altri articoli che sarebbero stati di minor interesse per un ladro.

Ma quegli oggetti non erano altro che una copertura. Bruenor li tirò fuori e li appoggiò sul pavimento senza pensarci un attimo.

Il fondo del pesante baule era esattamente al livello del suolo, senz'alcun segno che sotto ci potesse essere qualcos'altro; ma Bruenor aveva esattamente scavato il pavimento al di sotto della cassa, facendola aderire al buco in maniera talmente perfetta che persino il ladro più attento avrebbe giurato che poggiasse direttamente a terra. Il nano cercò un piccolo foro nel fondo e vi infilò il tozzo dito. Anche questo legno si era deformato negli anni, cosicché dovette tirare con tutta la forza per liberarlo; il fondo venne via bruscamente facendo ruzzolare all'indietro il nano, il quale però tornò subito verso il baule e gettò un'occhiata cauta ai suoi grandi tesori.

Sul fondo giacevano, nell'identica posizione in cui Bruenor li aveva messi tanto tempo prima, un blocco di mithril purissimo, una piccola borsa di pelle, uno scrigno dorato ed un tubo d'argento sormontato da un diamante, con dentro una pergamena.

Bruenor dovette fermarsi più volte per asciugarsi il sudore dalle mani tremanti, prima di togliere i preziosi oggetti dal baule; li infilò poi nella bisaccia, ad eccezione del blocco di mithril, che avvolse in una coperta. Quindi rimise a posto il doppio fondo avendo cura di far aderire perfettamente il tassello nel legno, e vi depose il finto tesoro. Infine richiuse le catene col lucchetto, lasciando tutti gli oggetti esattamente come li aveva trovati; l'unica cosa che non fece fu ricollocare la trappola della freccia: non ce n'era motivo.

* * *

Bruenor si era costruito una fucina all'aperto in un angolo nascosto, ai piedi del Monte Kelvin. Era una zona in cui raramente passava qualcuno; la fucina era posta nella parte settentrionale della valle, nel punto in cui, ad

occidente, la Rotta di Brema sfociava nella tundra aperta, e lo stesso accadeva ad est per il Passo del Vento Ghiacciato. Bruenor aveva constatato con sorpresa che in quel punto la pietra era solida e pura, impregnata in profondità dalla forza terrestre: molto adatta, quindi, al suo piccolo tempio.

Come sempre Bruenor si avvicinò a quel luogo sacro con passi misurati e rispettosi. Ora che aveva con sé i tesori del passato, egli ritornò mentalmente indietro nei secoli fino all'epoca di Mithril Hall, l'antica patria della sua gente, e al discorso che suo padre gli aveva fatto il giorno in cui gli aveva consegnato il suo primo martello da fabbro.

«Se il tuo talento per quest'arte è davvero grande,» aveva detto suo padre, «e se sarai abbastanza fortunato da vivere tanto a lungo da sentire la forza della terra, allora tu vivrai un giorno speciale. La nostra gente ha ricevuto una speciale benedizione - anche se qualcuno potrebbe chiamarla meledizione: una volta, e una volta soltanto, il migliore dei nostri fabbri potrà creare un'arma che supererà qualsiasi lavoro mai fabbricato dai nani. Sta' attento a quel giorno, perché metterai molto di te stesso in quell'arma; in tutta la tua vita non riuscirai mai più a forgiarne una di eguale perfezione: consapevole di ciò, perderai gran parte del desiderio che fa muovere il tuo martello. Dopo quel giorno potrà sembrarti che la tua vita abbia perso di significato ma, se sei bravo come sembri, avrai creato un'arma leggendaria che sopravviverà a lungo alla polvere delle nostre ossa.»

Il padre di Bruenor, stroncato mentre Mithril Hall sprofondava nell'oscurità, non aveva vissuto abbastanza da incontrare il suo giorno speciale; se fosse stato ancora vivo, comunque, avrebbe usato parecchi degli oggetti che Bruenor portava con sé ora. Il nano, tuttavia, sapeva che non c'era alcuna dissacrazione nel considerare ormai propri quegli oggetti, poiché stava per forgiare un'arma che avrebbe reso orgoglioso lo spirito di suo padre.

Il giorno di Bruenor era finalmente giunto.

* * *

Proprio quella settimana Bruenor aveva sognato l'immagine di un martello a due teste nascosto all'interno del blocco di mithril. Il nano aveva compreso immediatamente quel segno, e sapeva di dover fare in fretta per poter preparare tutto in tempo per la notte del potere, che era ormai imminente. La luna splendeva già alta nel cielo; avrebbe raggiunto la sua massima pienezza la notte del solstizio, quel grigio momento tra due stagioni in cui l'aria sprizza di magia. La funzione della luna piena consisteva solo

nell'esaltare il fascino di quella notte; Bruenor era infatti convinto che avrebbe catturato un potente incantesimo, nel pronunciare la formula del potere.

Il nano aveva ancora molto lavoro da fare, se voleva esser pronto in tempo. La costruzione della piccola fucina era stata la parte più facile: l'aveva svolta meccanicamente cercando di concentrare i pensieri su ciò che stava facendo, e di non cedere al desiderio dirompente di pregustare la creazione dell'arma.

Adesso era giunto il momento tanto atteso. Estrasse dal fagotto il pesante blocco di mithril, sentendone fluire dentro di sé la forza e la purezza. Già prima d'allora aveva tenuto in mano blocchi simili, e il dubbio lo assalì per un attimo; fissò il metallo argenteo.

Per un momento che gli sembrò lunghissimo non fu altro che un blocco squadrato, poi parve arrotondarsi ai lati, man mano che l'immagine del meraviglioso martello da guerra diventava sempre più chiara agli occhi del nano. Il suo cuore cominciò a battere all'impazzata; il respiro gli si fece affannoso.

La visione del sogno si stava avverando.

Egli accese la fornace e si mise subito all'opera, lavorando per tutta la notte finché la luce dell'alba non dissolse l'incantesimo che l'aveva rapito. Più tardi andò a casa a prendere la sbarra adamantina che aveva messo da parte per l'arma, quindi tornò alla fucina per dormire. Al risveglio si mise a camminare nervosamente su e giù per la stanza, in attesa che calassero le tenebre.

Non appena la luce del giorno svanì, Bruenor si rimise al lavoro con alacrità. Il metallo si plasmava facilmente sotto i suoi colpi esperti ed egli sapeva che, prima che l'alba lo interrompesse, la testa del martello sarebbe stata già formata. Pur essendo consapevole delle molte ore di lavoro che gli si paravano davanti, Bruenor sentì il suo cuore colmarsi d'orgoglio per quel momento speciale: sarebbe riuscito a terminare in tempo la difficile impresa. La notte seguente avrebbe aggiunto all'arma il manico di adamantite: tutto sarebbe stato pronto per l'incantesimo sotto la luna piena, nella notte del solstizio d'estate.

* * *

Il gufo piombò silenziosamente sul piccolo coniglio, guidato verso la preda dai suoi acutissimi sensi. Si trattava di una normale azione di caccia,

poiché la povera bestiola non si era nemmeno accorta dell'avvicinarsi del predatore. Eppure il grosso gufo era stranamente agitato, e la sua concentrazione vacillò proprio all'ultimo momento; era raro che l'uccello mancasse una preda, ma stavolta dovette tornarsene nel suo nido sul Monte Kelvin a stomaco vuoto.

Più lontano, nella tundra, un lupo solitario stava accucciato immobile come una statua, attendendo con calma e impazienza al tempo stesso che l'enorme disco argenteo della luna estiva irrompesse sulla linea piatta dell'orizzonte. Aspettò finché l'affascinante globo non ebbe raggiunto la completa pienezza nel cielo, poi intonò l'antico ululato lamentoso della sua razza; gli rispose un altro ululato, poi un altro e un altro ancora: i lupi lontani e gli altri animali notturni invocavano il potere celeste.

Era cominciata la notte del solstizio d'estate, in cui l'aria fremeva di magia eccitando tutti ad eccezione degli esseri razionali che avevano represso quegli oscuri impulsi.

Nello stato emotivo in cui si trovava, Bruenor sentì nitidamente l'ondata di magia; essendo però assorto nel lavoro che costituiva l'apice della sua vita, aveva raggiunto un livello di calma concentrazione. Le mani non gli tremavano, quando aprì il coperchio dorato del piccolo scrigno.

Il potente martello di guerra giaceva sull'incudine di fronte al nano. Rappresentava la sua opera migliore: già da adesso si vedeva quanto fosse micidiale e ben fatta, ma sarebbe stata un'arma davvero speciale solo dopo che vi fossero stati scolpiti i simboli magici e le varie invocazioni.

Bruenor estrasse con rispetto lo scalpello e il mazzuolo d'argento dallo scrigno e si avvicinò al martello. Senza esitare, poiché sapeva di avere poco tempo a disposizione per un lavoro così complicato, puntò lo scalpello contro il mithril e diede un colpo deciso col mazzuolo. I due metalli incontaminati emisero una nota chiara e purissima che lo fece rabbrividire di piacere: sapeva che tutte le condizioni erano perfette, e quel brivido lo percorse di nuovo quando pensò al risultato di quella notte di lavoro. Non si accorse che un paio di occhi scuri, nascosti dietro un masso, lo stavano scrutando intensamente poco lontano di lì.

Bruenor non aveva bisogno di modelli per i primi intagli: si trattava di simboli che portava scolpiti nella mente e nel cuore. Con solennità egli incise il martello e l'incudine di Moradin il Forgiatore d'Anime su uno dei lati dell'arma, e le asce incrociate di Clanggedon, il Dio della Guerra dei nani, sull'altro lato della testa del martello. Poi prese il tubo d'argento e tolse delicatamente il coperchio di diamante: sospirò di sollievo nel vedere

che la pergamena era rimasta intatta nei decenni. Si asciugò di nuovo il sudore dalle mani, estrasse la pergamena e la srotolò lentamente appoggiandola sull'incudine; da principio il foglio sembrava vuoto, ma gradualmente i raggi della luna piena fecero apparire i simboli, le iscrizioni segrete del potere.

Si trattava del patrimonio culturale di Bruenor e, benché non le avesse mai viste prima, quelle arcane volute gli parvero piacevolmente familiari. Con mano sicura il nano appoggiò lo scalpello tra i simboli degli dei già scolpiti e cominciò ad incidere sul martello di guerra i segreti caratteri runici; sentì che la magia si trasferiva attraverso il suo corpo dalla pergamena all'arma; osservò con stupore che ciascuno di essi, non appena inciso sul mithril, scompariva dalla pergamena. Si sentì completamente assorbito dal lavoro, in una sorta di trance al di fuori del tempo, ma quando ebbe finito d'incidere i caratteri runici si accorse che la luna stava ormai tramontando.

Tuttavia la prima vera prova d'abilità fu quando dovette scolpire con la gemma le incisioni dei segni misteriosi nel simbolo di Dumathoin, il Custode dei Segreti. Le linee del simbolo del dio combaciarono perfettamente con quelle dei caratteri runici, oscurando i segreti tracciati del potere.

Bruenor sapeva che l'opera era quasi completa. Tolse dalla morsa il pesante martello da guerra e tirò fuori la piccola borsa di pelle. Dovette inspirare profondamente più volte per calmarsi, poiché questa era la prova finale e più decisiva della sua abilità. Allentò il cordone della borsa e guardò affascinato il lieve scintillio della polvere di diamanti sotto la debole luce lunare.

Dietro al macigno Drizzt Do'Urden sentì aumentare la tensione dentro di sé, ma fece attenzione a non disturbare la completa concentrazione dell'amico.

Bruenor inspirò di nuovo, poi con un rapido movimento lanciò la borsa in aria, sparpagliandone il contenuto nel buio della notte. Quindi gettò da parte la borsa, afferrò il martello con entrambe le mani e se lo sollevò sopra la testa. Il nano sentì che mentre pronunciava le parole del potere ogni briciolo d'energia gli veniva risucchiato, ma non poteva sapere quanto la sua esecuzione era perfetta finché il lavoro non fosse stato completato. Il grado di perfezione delle incisioni determinò il felice esito delle sue intonazioni, perché la forza dei caratteri runici era fluita nel suo cuore man mano che li scolpiva sull'arma. L'energia attirò la polvere magica sull'arma, la cui potenza poteva a sua volta essere misurata in base alla quantità

di scintillante polvere di diamanti catturata.

Una cortina di tenebre calò sopra il nano; egli sentì la testa che girava vorticosamente e non capì cosa lo trattenesse dallo stramazzare a terra, ma l'energia logorante delle parole aveva preso il controllo. Pur non sapendo ciò che diceva, sentì che le parole continuavano a fluire dalle sue labbra come un torrente in piena, togliendogli sempre più le forze; poi, per fortuna, si sentì cadere: ma il vuoto dell'incoscienza lo avvolse molto prima che la sua testa toccasse terra.

Drizzt distolse lo sguardo e s'accasciò contro il macigno roccioso: anche lui era esausto per quello spettacolo. Non sapeva se il suo amico sarebbe sopravvissuto a quella travagliata notte, eppure era eccitato per Bruenor: benché fosse svenuto, infatti, quando il martello aveva sfolgorato di magia attirando a sé la pioggia di diamanti il suo trionfo era stato eccezionale.

Neppure una scintilla della polvere sfavillante era sfuggita al richiamo di Bruenor.

12
Il dono

Wulfgar era seduto nel versante settentrionale della Salita di Bruenor, in alto, con gli occhi puntati verso la distesa della valle rocciosa sotto di sé, cercando di cogliere un segno qualsiasi che indicasse il ritorno del nano. Il barbaro veniva spesso in quel punto per starsene solo coi suoi pensieri, ad ascoltare il gemito del vento. Proprio di fronte a lui, dall'altro lato della valle dei nani, c'era il Monte Kelvin e la parte settentrionale del Lago Dinneshere; in mezzo si estendeva la piatta striscia di territorio chiamato Passo del Vento Ghiacciato, che conduceva a nordovest, verso la pianura aperta.

Per il barbaro, quella era la strada che portava verso la sua patria.

Bruenor gli aveva spiegato che sarebbe stato via per qualche giorno; da principio Wulfgar era stato contento di essersi liberato per un po' dalle critiche e dai costanti brontolii del nano, ma quel sollievo era durato poco.

«Sei preoccupato per lui, non è vero?» gli giunse una voce da dietro. Non occorreva girarsi, per sapere che si trattava di Catti-brie.

Evitò di rispondere, convinto che fosse comunque una domanda retorica e che lei non gli avrebbe creduto anche se avesse negato.

«Tornerà,» disse Catti-brie con una nota d'indifferenza nella voce. «Bruenor è più duro della pietra d'una montagna, e nella tundra non c'è

niente che possa fermarlo.»

Finalmente il barbaro si girò a guardare la ragazza. Molto tempo prima, allorché Bruenor e Wulfgar avevano raggiunto un certo grado di fiducia reciproca, il nano gli aveva presentato sua «figlia», una ragazza umana più o meno della stessa età del barbaro.

Il suo carattere era apparentemente calmo, ma conoscendola meglio ci si accorgeva dello strano fuoco che le ardeva dentro. Bruenor non era abituato a simili caratteristiche, in una donna; alle ragazze barbare veniva insegnato a tenersi per sé i propri pensieri od opinioni, poiché essi non parevano presentare alcuna importanza per gli uomini, mentre Catti-brie, al pari del suo mentore, diceva sempre tutto ciò che le passava per la testa e raccontava quel che sentiva riguardo a una situazione senza lasciar spazio a dubbi. Le battaglie verbali tra i due erano pressoché costanti e spesso accese, ma nonostante ciò Wulfgar era contento d'avere accanto una compagna della sua età, e soprattutto una persona che non lo guardasse sempre dall'alto del piedistallo dell'esperienza.

Catti-brie l'aveva aiutato nel difficile periodo del primo anno di schiavitù, trattandolo con rispetto (sebbene fosse raramente d'accordo con lui) anche quando lui non ne aveva affatto nei confronti di se stesso. Wulfgar aveva addirittura la sensazione che la decisione di Bruenor di prenderlo sotto la sua tutela fosse indirettamente collegata a lei.

Pur avendo la sua stessa età, per certi versi Catti-brie sembrava molto più grande: ad esempio per il suo forte senso della realtà, grazie al quale il suo umore si manteneva sempre piuttosto uniforme. Da altri punti di vista, però, Catti-brie sarebbe sempre rimasta una ragazzina: il suo passo saltellante ne era un esempio. Quell'insolito equilibrio di calma e di vivacità, di serenità e di gioia sfrenata intrigava Wulfgar e gli causava un certo strano imbarazzo ogni volta che le parlava.

Ovviamente Wulfgar provava anche altre emozioni, quand'era con Catti-brie, che lo mettevano in posizione di svantaggio. Lei era innegabilmente bella, coi folti riccioli castano ramati che le ricadevano sulle spalle e gli occhi blu scuro, così penetranti da far arrossire qualsiasi corteggiatore sotto il loro sguardo inquisitore. Ma c'era qualcos'altro, oltre all'attrazione fisica, che provocava l'interesse di Wulfgar: Catti-brie era l'unica donna, tra quelle che aveva conosciuto, a non adattarsi al ruolo femminile tipico fra la gente della tundra. Non era sicuro se quell'indipendenza gli piacesse o meno, ma era comunque incapace di negare a se stesso l'attrazione che provava per lei.

«Vieni spesso quassù, vero?» domandò Catti-brie. «Che cosa cerchi?»

Wulfgar si strinse nelle spalle, poiché lui stesso non sapeva esattamente cosa rispondere.

«La tua patria?»

«Sì, insieme ad altre cose che una donna non capirebbe.»

Catti-brie sorrise, ignorando quell'insulto involontario. «Dimmi, allora,» insisté lei, non senza una certa nota di sarcasmo nella voce. «Magari la mia ignoranza potrebbe aiutarti a capire meglio questi problemi.» Saltò giù dalla roccia per sedersi su una sporgenza accanto a lui.

Wulfgar ammirò le sue movenze aggraziate. Catti-brie rappresentava per lui un enigma anche dal punto di vista fisico, oltre che emotivo; era alta e snella, d'aspetto assolutamente delicato, ma poiché aveva trascorso l'adolescenza nelle caverne dei nani era abituata ai lavori più duri e pesanti.

«Penso all'avventura e ad un giuramento non ancora adempiuto,» disse Wulfgar con aria misteriosa, forse per far colpo sulla fanciulla, ma soprattutto per rafforzare la sua idea riguardo alle cose in cui una donna doveva immischiarsi o meno.

«Un giuramento che hai intenzione di rispettare,» concluse Catti-brie, «non appena se ne presenterà l'occasione.»

Wulfgar annuì solennemente. «Si trattava del mio retaggio, che mi è stato trasmesso quando mio padre fu ucciso. Verrà un giorno...» La voce gli si affievolì, mentre guardava con nostalgia gli spazi aperti della tundra oltre il Monte Kelvin.

Catti-brie scosse la testa, e i riccioli ramati le danzarono sulle spalle. Al di là della facciata misteriosa di Wulfgar, lei riusciva a scorgere la sua volontà d'intraprendere una missione molto pericolosa, forse addirittura suicida, in nome dell'onore. «Che cosa ti spinga non lo so. Ti auguro di aver fortuna nella tua avventura, ma se la vivrai unicamente per quel che hai detto, allora stai sprecando la tua vita.»

«Che cosa può saperne una donna, dell'onore?» Wulfgar ribatté con rabbia.

Ma Catti-brie non si lasciò intimorire, non aveva intenzione di mollare. «Già, cosa può saperne,» gli fece eco. «Pensi di poter controllare tutto nelle tue enormi mani solo perché hai qualcosa in più nei pantaloni?»

Wulfgar arrossì violentemente e si girò dall'altro lato, incapace di rispondere ad una simile provocazione da parte di una donna.

«Oltretutto,» continuò Catti-brie, «puoi dire quel che vuoi, ma io so che oggi sei venuto quassù perché sei preoccupato per Bruenor: cerca pure di

negarlo, tanto non ti crederò.»

«Tu sai solo quel che desideri sapere!»

«Sei molto simile a lui,» disse Catti-brie cambiando bruscamente argomento, senza prestar attenzione ai commenti di Wulfgar. «Sei più simile a quel nano di quanto non ammetteresti mai!» Rise. «Siete tutt'e due testardi, orgogliosi, e non riuscite ad ammettere di nutrire un sentimento sincero l'uno per l'altro. Fa' pure a modo tuo, Wulfgar della Valle del Vento Ghiacciato, puoi mentire a me, ma a te stesso... beh, credo che questo sia un po' più difficile!» Poi saltò giù dalla roccia e si avviò saltellando verso le caverne dei nani.

Wulfgar la guardò allontanarsi, ammirandone il movimento appena ondeggiante dei fianchi ed il passo danzante, malgrado la rabbia che provava dentro. Non volle riflèttere sul motivo per cui era così arrabbiato con Catti-brie.

La sua rabbia, in fondo lo sapeva, era dovuta al fatto che le osservazioni di quella ragazza colpivano sempre nel segno.

* * *

Drizzt Do'Urden non dormì per due lunghi giorni per vegliare stoicamente sul suo amico svenuto. Malgrado la preoccupazione per Bruenor e la curiosità riguardo al meraviglioso martello di guerra, l'elfo si tenne ad una rispettosa distanza dalla fucina segreta.

Finalmente, all'alba del terzo mattino, Bruenor si mosse e si stiracchiò. Drizzt se ne andò silenziosamente lungo il sentiero che il suo amico avrebbe sicuramente imboccato; trovata una radura che faceva al caso suo, accese in fretta un bel fuoco.

Bruenor percepì inizialmente la luce del sole come un chiarore sfuocato, e gli ci vollero parecchi minuti prima di capire in che luogo si trovava; poi, recuperata la vista, rivolse lo sguardo alla gloria del martello splendente.

Lanciò rapide occhiate intorno a sé, cercando i punti in cui la polvere poteva esser caduta, ma non trovò alcun segno, e la sua gioia aumentò ulteriormente. Con gesti tremanti sollevò la magnifica arma, rigirandosela tra le mani: la soppesò per sentirne il perfetto equilibrio e l'incredibile potenza. Il respiro gli si arrestò quando vide i simboli dei tre dèi sul mithril: la polvere di diamanti si era fusa come per magia in quelle linee profondamente incise. Affascinato dalla perfezione della sua opera, Bruenor capì che cos'era quel senso di vuoto che suo padre gli aveva descritto; sapeva

che non avrebbe più eguagliato tale perfezione, e si domandò se, sapendo questo, sarebbe mai riuscito a sollevare di nuovo il maglio da fabbro.

Mentre cercava di mettere ordine tra quei pensieri contrastanti, il nano ripose nello scrigno il mazzuolo e lo scalpello d'argento, ed infilò la pergamena nella custodia, pur sapendo che i caratteri runici non sarebbero mai più ricomparsi su quel foglio. Si rese conto che non mangiava da parecchi giorni; la magia di quella notte, inoltre, gli aveva esaurito energie che non aveva più recuperato. Raccolse tutti gli oggetti che poteva portare, si mise l'enorme martello in spalla e s'incamminò verso casa.

Quando giunse al bivacco di Drizzt Do'Urden fu accolto da un succulento odore di coniglio arrosto.

«Così, sei di ritorno dai tuoi viaggi,» gridò rivolto al suo amico.

Drizzt fissò lo sguardo negli occhi del nano, sforzandosi di non gradire l'enorme curiosità che provava per il martello da guerra. «Ai tuoi ordini, buon nano,» egli rispose inchinandosi. «Sicuramente mi hai fatto cercare da parecchia gente, per sapere che sarei tornato.»

Bruenor non smentì quell'affermazione, limitandosi ad ammettere: «Avevo bisogno di te». Per adesso la vista della carne al fuoco gli aveva stimolato un bisogno più urgente.

Drizzt sorrise come uno che la sa lunga; dopo aver mangiato aveva catturato quel coniglio apposta per Bruenor. «Vuoi favorire?» domandò.

Prima di lasciargli finire la frase, il nano aveva già afferrato il coniglio, ma improvvisamente si fermò, lanciando all'elfo un'occhiata sospettosa.

«Da quanto tempo sei tornato?» domandò nervosamente Bruenor.

«Appena stamattina,» mentì Drizzt, rispettando la segretezza della speciale cerimonia. A quella risposta, Bruenor fece un sorrisetto compiaciuto e addentò il coniglio, mentre Drizzt ne metteva un altro allo spiedo.

L'elfo attese che Bruenor fosse completamente assorto nel suo pasto, poi agguantò il martello da guerra: prima che Bruenor potesse reagire, Drizzt aveva già sollevato l'arma in aria.

«E troppo grosso per un nano,» osservò Drizzt con aria indifferente. «È troppo pesante per le mie braccia magre.» Guardò Bruenor, che batteva impazientemente i piedi a terra, con le mani incrociate sul petto. «Per chi è, quindi?»

«Hai un talento speciale per ficcare il naso negli affari che non ti riguardano, elfo,» rispose il nano in tono burbero.

Drizzt rise. «È per quel ragazzo, Wulfgar?» domandò con finta incredulità. Era chiaro che il nano nutrisse un grande affetto per il giovane barba-

ro, anche se non l'avrebbe mai ammesso esplicitamente. «È proprio un bel martello da regalare a un barbaro. L'hai fabbricato tu stesso?»

Malgrado il tono di rimprovero, Drizzt era davvero esterrefatto davanti alla potenza dell'opera di Bruenor, ed anche se non riusciva a maneggiarla ne poteva sentire chiaramente lo straordinario equilibrio.

«È solo un vecchio martello, ecco tutto,» borbottò Bruenor. «Il ragazzo ha perso la sua mazza, e io non potevo mica lasciarlo libero in questo posto selvaggio senza un'arma!»

«Come l'hai chiamato?»

«Aegis-fang,» replicò Bruenor senza pensarci: il nome gli era uscito dalle labbra prima ancora di riflettere su quel che stava dicendo. Il nano non ricordava i particolari dell'episodio, ma aveva deciso il nome dell'arma al momento di pronunciare le parole magiche della cerimonia.

«Capisco,» disse Drizzt, restituendo l'arma a Bruenor. «È un vecchio martello, ma va abbastanza bene per il ragazzo: penso che il mithril, l'adamantite e i diamanti possano bastare.»

«Oh, chiudi il becco,» ribatté bruscamente Bruenor, con la faccia rossa per l'imbarazzo. Drizzt s'inchinò, come per scusarsi.

«Perché hai richiesto la mia presenza, amico?» domandò l'elfo, cambiando argomento.

Bruenor si schiarì la gola. «Il ragazzo,» borbottò piano. Vedendo che in mezzo alla gola del nano si era formato un doloroso nodo, Drizzt s'impose di non punzecchiarlo più finché non se ne fosse liberato.

«Sarà libero prima dell'inverno,» continuò Bruenor, «e non è ben addestrato. È l'uomo più forte che abbia mai visto e si muove con la grazia di un cervo in fuga, ma è inesperto nell'arte del combattimento.»

«Tu vuoi che sia io ad insegnargliela?» domandò Drizzt con aria incredula.

«Beh, io di certo non posso farlo!» tagliò corto Bruenor. «È alto due metri, e non imparerebbe granché dai colpi bassi di un nano!»

L'elfo lanciò un'occhiata curiosa al suo frustrato compagno. Come tutto coloro che erano vicini a Bruenor, si era accorto del legame instauratosi tra lui ed il giovane barbaro, ma non aveva compreso quanto tale legame fosse forte.

«Non l'ho mica preso sotto la mia tutela per cinque anni solo per farlo ammazzare da uno schifoso yeti della tundra!» sbottò Bruenor, impaziente per la titubanza dell'elfo, e nervoso perché l'amico aveva indovinato più del dovuto. «Lo farai sì o no, allora?»

Drizzt sorrise di nuovo, ma stavolta senza ironia. Si ricordò della sua battaglia contro gli yeti della tundra, all'incirca cinque anni prima. Quel giorno Bruenor gli aveva salvata la vita: non era la prima volta e non sarebbe stata l'ultima che doveva qualcosa al nano. «Gli dei sanno che io ti devo anche più di questo, amico mio. Certo che l'addestrerò.»

Bruenor grugnì ed afferrò un altro coniglio.

* * *

L'eco dei colpi di Wulfgar risuonò in tutte le stanze del palazzo dei nani. Irritato dalle rivelazioni che era stato costretto a fare durante la discussione con Catti-brie, il giovane si era dedicato con ancor più fervore al suo lavoro.

«Smetti di martellare, ragazzo,» gli giunse una voce burbera da dietro. Wulfgar si voltò di scatto: era così assorto dal lavoro che non aveva sentito entrare Bruenor. Il volto gli s'illuminò di un involontario sorriso di sollievo, ma subito si pentì di quella dimostrazione di debolezza, e adottò nuovamente la sua solita espressione inflessibile.

Bruenor valutò l'altissima statura del ragazzo ed il suo ampio torace, nonché un accenno d'ispida barba bionda sulla pelle dorata del suo volto. «Veramente non ho più diritto a chiamarti ragazzo,» ammise il nano.

«Tu hai il diritto di chiamarmi come vuoi,» ribatté Wulfgar. «Sono il tuo schiavo.»

«Il tuo animo è selvaggio come la tundra,» disse Bruenor sorridendo. «Non sei mai stato, né sarai mai, lo schiavo di un nano o di un uomo!»

Wulfgar venne colto alla sprovvista da quel complimento, che non era affatto nello stile del nano. Cercò di rispondere ma non riuscì a trovare le parole.

«Non ti ho mai considerato uno schiavo, ragazzo,» continuò Bruenor. «Sei stato al mio servizio per pagare i crimini del tuo popolo ed io ti ho insegnato molto, in cambio. Ora metti via quel martello.» S'interruppe un attimo per osservare l'abilità di Wulfgar nell'arte del forgiare il martello.

«Sei un bravo fabbro, si vede che hai quest'arte nel sangue, ma la caverna di un nano non è il posto giusto per te. È tempo che tu provi di nuovo il calore del sole sul volto.»

«La libertà?» mormorò Wulfgar.

«Toglitelo dalla testa!» gridò Bruenor. Poi, puntando un dito tozzo contro il barbaro ringhiò minacciosamente: «Sarai mio fino agli ultimi giorni

dell'autunno, non dimenticarlo!»

Wulfgar si morse il labbro per frenare una risata. Come sempre il nano si era espresso con una strana combinazione di simpatia e rabbia che lo spiazzavano; ma ormai non s'impressionava più, perché quattro anni accanto a lui gli avevano insegnato ad aspettarsi - e ad ignorare - quegli improvvisi scoppi d'ira.

«Finisci quel che stavi facendo,» gli ordinò Bruenor. «Domattina ti porterò fuori, dal tuo nuovo maestro, e nel rispetto del giuramento tu gli darai retta come faresti con me!»

Wulfgar fece una smorfia al pensiero della servitù ad un ulteriore padrone, ma aveva accettato l'accordo incondizionato con Bruenor per un periodo di cinque anni e un giorno, e non poteva perdere l'onore rimangiandosi il proprio giuramento. Acconsentì con un cenno del capo.

«Da ora in poi non ci vedremo molto spesso,» continuò Bruenor, «perciò devi giurarmi che non alzerai mai più un'arma contro la gente di Ten-Towns.»

Wulfgar assunse un atteggiamento fermo. «Questo non puoi pretenderlo,» replicò con aria di sfida. «Quando avrò adempiuto ai termini che mi hai imposto io sarò un uomo libero, e farò quello che mi detta la mia volontà!»

«Sì, è vero,» ammise Bruenor: in realtà il testardo orgoglio di Wulfgar aumentava il rispetto che nutriva nei suoi confronti. Si fermò un attimo ad esaminare il giovane guerriero e si compiacque del modo in cui era cresciuto, sapendo di esserne in parte responsabile.

«Tu mi rompesti quel tuo dannato palo sulla testa,» disse Bruenor in tono esitante. Si schiarì la voce; il rude nano si sentiva a disagio per quest'ultima parte della faccenda: non era sicuro di potersela cavare senza apparire sentimentale e stupido. «Quando il contratto che ti lega a me sarà scaduto dovrai subito affrontare l'inverno, ed io non posso mandarti in quei luoghi selvaggi senza un'arma.» Poi andò nel corridoio ed afferrò il martello da guerra.

«Aegis-fang,» disse bruscamente gettandolo a Wulfgar. «Non posso costringerti in nessun modo, ma voglio che tu mi giuri, per placare la mia coscienza, che non solleverai mai quest'arma contro la gente di Ten-Towns!»

Non appena strinse tra le mani il manico di adamantite, Wulfgar comprese il valore di quel martello magico. I caratteri runici pieni di diamanti catturavano il chiarore della fucina, riflettendolo in una miriade di scintille

danzanti sulle pareti della stanza. I barbari della sua tribù erano sempre andati orgogliosi delle armi di buona fattura che possedevano, misurando addirittura il valore di un uomo in base alla qualità della sua lancia o spada, ma Wulfgar non aveva mai visto niente che eguagliasse gli squisiti particolari e la forza straordinaria di Aegis-fang. Si adattava talmente bene alle sue grandi mani, alla sua statura e al suo peso che gli parve d'esser nato per maneggiare quell'arma. Promise subito a se stesso che avrebbe pregato per molte notti gli dei del fato per aver consegnato quel premio proprio a lui: meritavano di sicuro i suoi ringraziamenti.

Anche Bruenor li meritava.

«Hai la mia parola,» balbettò Wulfgar, talmente sopraffatto dall'emozione per quello stupendo dono da non riuscire quasi a parlare. Cercò di calmarsi per poter dire qualcos'altro, ma quando finalmente riuscì a distogliere lo sguardo dal magnifico martello si accorse che Bruenor era sparito.

Il nano percorse i lunghi corridoi verso le sue stanze private, imprecando a bassa voce contro la propria debolezza e sperando di non incontrare nessuno. Poi, dopo aver gettato un'occhiata guardinga intorno a sé, si asciugò una lacrima dagli occhi.

13
I desideri del padrone sono ordini

«Raduna la tua gente e va', Biggrin,» disse il mago all'enorme gigante del gelo che stava in piedi di fronte a lui nella sala del trono di Chryshal-Tirith. «Ricordati che rappresenti l'esercito di Akar Kessell. Il vostro è il primo gruppo ad andare in quella zona e la segretezza è d'importanza cruciale per la vittoria! Non deludermi! Io osserverò ogni tua mossa.»

«Non ti deluderemo, padrone,» rispose il gigante. «Il covo sarà pronto per il tuo arrivo!»

«Ho fiducia in te,» disse Kessell per rassicurare l'enorme comandante. «Ora va'.»

Il gigante del gelo sollevò lo specchio coperto che Kessell gli aveva dato, s'inchinò per l'ultima volta davanti al suo padrone ed uscì dalla stanza.

«Non avresti dovuto mandare loro,» sibilò Errtu, che aveva assistito alla conversazione senza esser visto. «I verbeeg ed il loro capo, il gigante del gelo, verranno facilmente notati in una comunità di umani e di nani.»

«Biggrin è un comandante astuto,» scattò Kessell, adirato per l'impertinenza di Errtu. «Quel gigante è abbastanza furbo da tenere le sue truppe

fuori dalla vista!»

«Ma gli umani sarebbero stati più adatti per questa missione, come ti ha detto Crenshinibon.»

«Sono io il capo!» urlò Kessell. Tirò fuori dalle sue vesti la reliquia di cristallo e la brandì minacciosamente sotto il naso di Errtu, sporgendosi in avanti per sottolineare la minaccia.

«Crenshinibon consiglia, ma sono io che decido! Sta' al posto tuo, potente demone. Io sono il possessore del cristallo, e non posso più tollerare che tu metta in dubbio ogni mia mossa.»

Gli occhi iniettati di sangue di Errtu divennero due pericolose fessure, e Kessell si sedette di nuovo sul trono pensando che forse non era saggio minacciarlo in quel modo. Ma Errtu si calmò subito, considerando che quegli stupidi scoppi di collera non erano che piccoli inconvenienti, rispetto ai guadagni a lungo termine che gli sarebbero toccati.

«Crenshinibon esiste dagli albori del mondo,» gracchiò il demone, con l'aria di dire una verità definitiva. «Ha orchestrato mille campagne molto più grandiose di quella che tu stai per intraprendere. Magari sarebbe meglio che ti fidassi di più dei suoi consigli.»

Kessell si contorse nervosamente sul trono. Effettivamente la reliquia di cristallo gli aveva consigliato di usare gli umani per le prime incursioni nella regione; lui aveva trovato una dozzina di scuse per giustificare la propria scelta di mandare i giganti, ma in realtà la sua decisione era dovuta più al desiderio di dimostrare a se stesso, al cristallo e a quel demone impertinente chi fosse il vero capo, che ad una vera e propria strategia militare.

«Seguirò i consigli di Crenshinibon quando lo riterrò giusto,» disse ad Errtu. Poi estrasse da una delle molteplici tasche della sua veste un secondo cristallo, che era la copia esatta di Crenshinibon, quello che aveva usato per costruire la torre. «Porta questo nel posto adatto ed esegui la cerimonia di costruzione,» ordinò. «Ti raggiungerò attraverso la porta a specchi non appena tutto sarà pronto.»

«Vuoi innalzare una seconda Cryshal-Tirith mentre la prima è ancora in piedi?» si oppose Errtu. «La reliquia subirebbe un enorme salasso d'energie!»

«Silenzio!» ordinò Kessell, tremando in maniera visibile. «Va' a compiere la cerimonia! Lascia che me ne occupi io, della reliquia!»

Errtu prese la copia della reliquia e s'inchinò. Senza dire nient'altro, il demone lasciò la sala a grandi passi; capiva che Kessell stava sfoggiando il

suo controllo sul cristallo a scapito di un opportuno ritegno e di avvedute tattiche militari: non aveva la capacità né l'esperienza di organizzare questa campagna, eppure la reliquia continuava ad appoggiarlo.

Errtu si era segretamente offerto al cristallo di aiutarlo a sbarazzarsi di Kessell e di prendere il suo posto come possessore, ma Crenshinibon aveva rifiutato l'offerta: preferiva le dimostrazioni che Kessell gli richiedeva per placare le sue insicurezze piuttosto che la costante lotta per il controllo che avrebbe dovuto affrontare contro il potente demone.

* * *

Pur trovandosi in mezzo a giganti e troll, il fiero re barbaro si ergeva maestoso in tutta la sua statura. Attraversò a grandi passi con aria spavalda la porta di ferro della torre nera e si fece largo con un minaccioso ruggito tra i poveri troll di guardia. Odiava quel posto stregato e aveva deciso d'ignorare la chiamata, quando il singolare pinnacolo della torre era apparso come un dito di ghiaccio innalzatosi dalla pianura, ma alla fine non aveva potuto resistere all'appello del padrone di Cryshal-Tirith.

Heafstaag odiava quel mago: rispetto ad un barbaro della tundra risultava essere un uomo debole, che usava trucchi ed invocazioni demoniache al posto dei muscoli. E Heafstaag lo odiava ancor di più perché non poteva rifiutarsi al potere che esercitava.

Il re barbaro scostò la tenda di fili di perline che delimitava la sala delle udienze private, al secondo piano della torre. Il mago se ne stava mollemente appoggiato ad un enorme cuscino di raso in mezzo alla stanza, tamburellando con impazienza sul pavimento le lunghe unghie dipinte. Attorno a lui c'erano parecchie schiave nude, le cui menti erano state annullate e piegate sotto il dominio della reliquia, pronte a soddisfare ogni capriccio del padrone del cristallo.

Heafstaag s'irritò alla vista di quelle donne asservite ad un uomo così meschino ed insignificante. Com'era già accaduto altre volte, provò l'impulso di attaccarlo all'improvviso, conficcandogli a fondo la sua enorme scure nel cranio, ma la stanza era piena di schermi e colonne collocate in maniera strategica, ed il barbaro, pur rifiutandosi di credere che la volontà del mago potesse annullare la sua rabbia, sapeva che il demone servo di Kessell non sarebbe stato lontano dal padrone.

«Mi fa molto piacere che tu abbia potuto raggiungermi, nobile Heafstaag,» disse Kessell in un tono calmo e disarmante. Errtu e Crenshinibon

erano a portata di mano e lui si sentiva sicuro anche in presenza del rude re barbaro. Il mago accarezzava distrattamente una delle schiave, facendo sfoggio del suo assoluto predominio. «Veramente saresti dovuto venire prima: le mie forze sono già riunite, ed è già partita la mia prima squadra di ricognizione.»

Poi si sporse in avanti per enfatizzare quel che stava per dire. «Se non troverò il modo di inserire la tua gente nei miei piani,» disse con un risolino crudele, «allora penso che non ne avrò affatto bisogno.»

Heafstaag non batté ciglio né cambiò minimamente la sua espressione.

«Adesso vieni qui, potente re,» cantilenò il mago, «siedi e goditi con me i cibi succulenti di cui è imbandita la mia tavola.»

Heafstaag rimase orgogliosamente immobile.

«Molto bene!» sbottò Kessell. Serrò il pugno e pronunciò una parola di comando. «A chi devi omaggio e fedeltà?» domandò.

Il corpo di Heafstaag s'irrigidì. «Ad Akar Kessell!» rispose, pur provando un'estrema ripugnanza.

«E dimmi ancora chi è al comando delle tribù della tundra.»

«Esse seguono me,» replicò Heafstaag, «ed io seguo Akar Kessell. Akar Kessell comanda le tribù della tundra!»

Il mago allentò il pugno, e i muscoli del re barbaro si rilassarono improvvisamente.

«Non credere che mi piaccia farti questo,» disse Kessell strofinandosi una sbavatura in una delle sue unghie dipinte. «Non farmelo fare di nuovo.» Quindi tirò fuori una pergamena da dietro il cuscino di raso e la gettò sul pavimento. «Siediti di fronte a me,» ordinò a Heafstaag. «Raccontami un'altra volta della tua sconfitta.»

Heafstaag si sedette sul pavimento di fronte al suo padrone e srotolò la pergamena.

Era una mappa di Ten-Towns.

14
Occhi color lavanda

Quando il mattino dopo andò da Wulfgar, Bruenor aveva recuperato la sua solita espressione arcigna. Pur essendo capace di nascondere i suoi sentimenti, era profondamente commosso nel vedere Aegis-fang appeso alla spalla del giovane barbaro, come se quello fosse sempre stato il suo posto - come se gli appartenesse da sempre.

Anche Wulfgar aveva il volto imbronciato; attribuiva quel malessere al fatto di essere messo al servizio di un altro, ma se avesse esaminato meglio le sue emozioni si sarebbe accorto che ciò che lo intristiva davvero era la separazione dal nano.

Catti-brie li attendeva nell'ultimo passaggio che conduceva all'aperto.

«Si vede benissimo che stamattina siete di cattivo umore, voi due!» disse mentre si avvicinavano. «Ma non preoccupatevi, il sole vi farà tornare il sorriso.»

«Sembri contenta di questo addio,» rispose Wulfgar, un po' turbato; ma la vista della ragazza gli fece luccicare gli occhi, smentendo la sua rabbia. «Ovviamente sai che oggi dovrò lasciare la città dei nani, no?»

Catti-brie fece un gesto di noncuranza con la mano. «Tornerai presto, non preoccuparti,» disse sorridendo. «E sii contento di questa partenza! Devi solo pensare che le lezioni che stai per apprendere sono necessarie al raggiungimento dei tuoi scopi.»

Bruenor si girò verso il barbaro; Wulfgar non gli aveva mai parlato di ciò che l'aspettava dopo lo scadere della schiavitù, e lui, pur desiderando preparare Wulfgar nel miglior modo possibile, non aveva mai pensato veramente alla sua decisione di andarsene.

Wulfgar lanciò un'occhiata torva alla ragazza, facendole capire chiaramente che la loro discussione sul voto non adempiuto era una faccenda privata. Catti-brie, comunque, era abbastanza discreta da non voler discutere ulteriormente di quell'argomento, solo che a volte le piaceva punzecchiare Wulfgar e scoprirne le emozioni. La ragazza era in grado di riconoscere il fuoco che ardeva nel fiero giovane: era evidente quand'era in presenza di Bruenor, il suo mentore, che l'ammettesse o meno. E quel fuoco appariva anche quando Wulfgar la guardava.

«Io sono Wulfgar, figlio di Beornegar,» disse con orgoglio gonfiando l'ampio torace, mentre la mascella s'irrigidiva. «Sono cresciuto tra i guerrieri della Tribù dell'Alce, i migliori di tutta la Valle del Vento Ghiacciato! Non so niente di questo tutore, ma sarà difficile che possa insegnarmi qualcosa dell'arte del combattimento!»

Quando i due le passarono davanti, Catti-brie scambiò un sorriso d'intesa con Bruenor. «Addio, Wulfgar, figlio di Beornegar,» lei gli gridò. «La prossima volta che c'incontreremo vedrò se hai imparato qualche lezione di umiltà!»

Wulfgar si girò con un'occhiata minacciosa, ma non riuscì a smorzare neanche un po' il luminoso sorriso di Catti-brie.

I due lasciarono il buio delle miniere poco dopo l'alba e attraversarono tutta la valle rocciosa fino al luogo dell'appuntamento con l'elfo; era una tiepida giornata estiva senza nuvole, col cielo azzurro appena velato dalla nebbia mattutina. Wulfgar allungò al massimo i muscoli nell'aria aperta; come tutta la sua gente, anche lui era fatto per vivere nei grandi spazi della tundra, e fu contento d'essere finalmente fuori dalla soffocante angustia delle caverne a misura di nani.

Quando arrivarono, Drizzt Do'Urden era già sul posto ad attenderli; se ne stava seduto all'ombra di un masso, cercando sollievo dalla luce abbagliante del sole. Per proteggersi ulteriormente, l'elfo teneva il cappuccio del mantello calato fin sotto al naso: quella sensibilità alla luce era proprio una maledizione, egli pensava, dovuta alla sua razza, e non si sarebbe adattato al sole neanche vivendo moltissimi anni tra la gente in superficie.

Restò immobile, pur essendosi accorto perfettamente dell'avvicinarsi di Bruenor e Wulfgar; voleva che fossero loro a fare le prime mosse, in modo da poter giudicare come il ragazzo reagiva alla nuova situazione.

Essendo molto curioso circa l'identità di quella figura misteriosa che doveva essere il suo nuovo insegnante e padrone, Wulfgar andò a piazzarsi proprio di fronte all'elfo. Da sotto al cappuccio Drizzt lo vide avvicinarsi, sorpreso dall'aggraziato gioco di muscoli sull'enorme corpo del giovane; inizialmente l'elfo aveva pensato di assecondare per un po' l'eccessiva richiesta di Bruenor, e poi trovare una scusa qualsiasi e andarsene per la sua strada, ma nel vedere i passi sicuri, pieni di vitalità del barbaro e i suoi movimenti disinvolti, così straordinari per un uomo della sua statura, Drizzt provò un crescente interesse per la sfida di sviluppare quel potenziale apparentemente illimitato.

L'elfo si rese conto che la parte più penosa dell'incontro sarebbe stata, come avveniva con chiunque altro, la reazione iniziale di Wulfgar nei suoi confronti. Ansioso di superarla prima possibile, si tolse il cappuccio e lo affrontò direttamente.

Wulfgar sbarrò gli occhi per l'orrore ed il disgusto. «Un elfo scuro!» gridò con voce incredula. «Cane maledetto!» Poi si girò verso Bruenor con l'espressione di chi è stato tradito. «Non puoi certo chiedermi questo! Non ho alcun bisogno né desiderio di imparare i magici sotterfugi della sua razza decrepita!»

«T'insegnerà a combattere - niente di più,» disse Bruenor. Il nano si era aspettato tutto questo e non era affatto preoccupato; sapeva, come del resto lo sapeva Catti-brie, che Drizzt avrebbe insegnato a quel giovane eccessi-

vamente orgoglioso un po' di necessaria umiltà.

Wulfgar sbuffò con aria di sfida. «Come potrei imparare a combattere da un elfo debole come una femminuccia? Gli uomini della mia razza vengono allevati come veri guerrieri!» Poi squadrò Drizzt con disprezzo. «Non come cani imbroglioni di questa risma!»

Drizzt, perfettamente calmo, interrogò Bruenor con lo sguardo per sapere se poteva cominciare la lezione del giorno. Il nano rise piano dell'ignoranza del barbaro e fece un segno d'assenso.

In un batter d'occhio sguainò le due scimitarre e sfidò Wulfgar, che istintivamente alzò il martello, pronto a colpire.

Ma Drizzt fu più veloce: col piatto dell'arma colpì le guance di Wulfgar in rapida successione, spillandone due sottili strisce di sangue, e quando si mosse per contrattaccare, Drizzt roteò una delle lame mortali in un arco verso il basso, con la punta affilata diretta dietro il ginocchio; Wulfgar riuscì a schivare il colpo spostando la gamba, ma l'azione gli fece perdere l'equilibrio, come Drizzt aveva previsto. L'elfo ripose con disinvoltura le scimitarre nel loro fodero di pelle, assestando un poderoso calcio nello stomaco a Wulfgar, che cadde lungo disteso nella polvere mentre il martello da guerra gli volava via di mano.

«Ora vi conoscete meglio,» dichiarò Bruenor cercando di nascondere un sorriso ironico per non ferire il fragile ego di Wulfgar. «Perciò posso lasciarvi soli.» Poi guardò con aria interrogativa Drizzt per accertarsi che si trovasse a suo agio in quella situazione.

«Dammi qualche settimana di tempo,» rispose Drizzt strizzando l'occhio e ricambiando il sorrisetto del nano.

Bruenor si rivolse di nuovo a Wulfgar, che aveva ricuperato Aegis-fang e si era rialzato su un ginocchio: guardava Drizzt nel più completo stupore. «Presta orecchio alle sue parole, ragazzo,» ordinò per l'ultima volta il nano. «O lui ti farà in tanti pezzetti, pronti per essere inghiottiti da un avvoltoio!»

* * *

Per la prima volta in quasi cinque anni, Wulfgar guardò oltre i confini di Ten-Towns alla pianura aperta della Valle del Vento Ghiacciato, che si estendeva a perdita d'occhio di fronte a lui. Il barbaro e l'elfo avevano trascorso il resto della loro prima giornata insieme esplorando la valle in tutta la sua lunghezza e girando attorno agli speroni orientali del Monte Kelvin.

Qui, appena sopra la base settentrionale della montagna, c'era la caverna poco profonda che Drizzt aveva scelto come dimora.

Ammobiliata in modo spartano con alcune pelli e qualche pentola da cucina, la caverna non si poteva certo definire lussuosa, ma faceva un buon servizio per il modesto elfo guardaboschi, consentendogli di vivere nel riserbo e nell'isolamento che preferiva, al riparo dallo scherno e dalle minacce degli umani. A Wulfgar, il cui popolo rimaneva raramente nello stesso luogo per più di una sola notte, la caverna sembrò sfarzosa.

Quando il tramonto cominciò a calare sulla tundra, Drizzt si svegliò dal breve pisolino nella piacevole ombra all'interno della caverna. Wulfgar era contento che l'elfo avesse avuto abbastanza fiducia in lui da riuscire a dormire comodamente, esponendosi in tutta la vulnerabilità del sonno proprio il primo giorno trascorso insieme. Questo, ed il fatto d'esser stato battuto nel combattimento, gli fecero dubitare della sensazione d'oltraggio che aveva provato inizialmente alla vista di un elfo scuro.

«Allora, cominciamo le lezioni stasera?» domandò Drizzt.

«Sei tu il padrone,» disse Wulfgar con amarezza. «Io sono soltanto lo schiavo.»

«Non sei più schiavo di quanto lo sia io,» replicò Drizzt. Wulfgar lo guardò con curiosità.

«Siamo entrambi in debito col nano,» spiegò l'elfo. «Io gli devo la vita, che lui mi ha salvato più volte, e per questo ho accettato di insegnarti i segreti della mia destrezza in battaglia. Tu devi adempiere ad un giuramento che gli hai fatto in cambio della vita, perciò sei costretto ad imparare ciò che io ti devo insegnare. Non sono il padrone di nessun uomo, né vorrei esserlo mai.»

Wulfgar si girò di nuovo verso la tundra. Non si fidava ancora completamente di Drizzt, benché non riuscisse ad immaginare nessun losco motivo dietro alla sua facciata amichevole.

«Ci sdebiteremo insieme nei confronti di Bruenor,» disse Drizzt, che comprendeva le emozioni di Wulfgar nel contemplare la sua pianura natale per la prima volta a distanza di anni. «Goditi questa notte, barbaro. Va' in giro dove ti pare e riprova il piacere del vento sul tuo volto. Cominceremo domani notte, dopo il tramonto.» Poi uscì per lasciare Wulfgar solo coi suoi pensieri.

Il giovane barbaro non poté negare a se stesso che apprezzava il rispetto dimostratogli dall'elfo.

* * *

Durante il giorno Drizzt riposava nell'ombra fresca della caverna, mentre Wulfgar si acclimatava al nuovo ambiente e andava a caccia per procurare il cibo. Di notte combattevano.

Drizzt incalzava implacabilmente il giovane barbaro, colpendolo col piatto della scimitarra ogni volta che apriva un varco nella propria difesa. Gli scambi si svolgevano spesso in un pericoloso crescendo, perché Wulfgar era un orgoglioso guerriero che reagiva con rabbia e frustrazione alla superiorità dell'elfo. Ma questo fattore, oltre agli altri, lo metteva in una posizione di svantaggio, poiché quando s'arrabbiava perdeva ogni controllo su se stesso. Drizzt era sempre rapido nel sottolineare questa debolezza con una serie di colpi dati di piatto e finte che lasciavano inevitabilmente Wulfgar a gambe all'aria.

Bisognava riconoscere che Drizzt non lo scherniva mai né cercava di umiliarlo. Egli eseguiva il suo compito metodicamente, avendo compreso che la prima cosa da fare era render più pronti i riflessi del giovane ed insegnargli le prime regole di difesa.

Drizzt era molto colpito dalla naturale abilità di Wulfgar, dal suo incredibile potenziale. All'inizio aveva temuto che il suo testardo orgoglio e l'asprezza del suo carattere l'avrebbero reso inaddestrabile; invece il barbaro aveva accettato la sfida. Consapevole dei benefici che poteva trarre da un esperto in fatto di armi come Drizzt, Wulfgar lo ascoltava attentamente; il suo orgoglio non era un limite, non gli faceva credere d'esser già un possente guerriero a cui non serviva un'ulteriore istruzione, bensì lo spingeva a cogliere qualsiasi vantaggio si presentasse, in vista di raggiungere i suoi ambiziosi scopi. Alla fine della prima settimana era già in grado di stornare molti degli astuti colpi di Drizzt, almeno tutte le volte che riusciva a controllare il suo temperamento infiammabile.

L'elfo non disse molto durante quella prima settimana, pur complimentandosi di tanto in tanto col barbaro riguardo ad una buona parata o ad un contrattacco, o più in generale circa i suoi miglioramenti in un tempo così breve. Così Wulfgar si trovò a pregustare le osservazioni di Drizzt ogniqualvolta riusciva a mettere a segno una manovra particolarmente difficile, e a temere l'inevitabile colpo di piatto quando si rendeva stupidamente vulnerabile.

Il rispetto del giovane nei confronti di Drizzt continuava a crescere; c'era qualcosa in lui, come ad esempio il fatto che viveva senza lamentarsi in

una stoica solitudine, che lo toccava nel suo senso dell'onore. Non riusciva a capire come mai avesse scelto un'esistenza del genere, ma era sicuro, da quel che aveva già visto di lui, che doveva trattarsi di qualche principio morale.

A metà della seconda settimana Wulfgar riusciva ad avere un perfetto controllo su Aegis-fang: roteava abilmente il manico per bloccare le sue scimitarre saettanti, e rispondeva con colpi accuratamente mirati. Drizzt constatò il leggero cambiamento avvenuto nella difesa del barbaro, che aveva smesso di reagire dopo le stoccate delle scimitarre ed aveva invece imparato a riconoscere i propri punti vulnerabili, anticipando l'attacco seguente.

Quando si convinse che la difesa di Wulfgar si era sufficientemente rafforzata, Drizzt cominciò ad insegnargli l'arte dell'attacco; sapeva che il proprio stile di offesa non era il più adatto per Wulfgar, il quale poteva usare la sua forza impareggiabile in modo più efficace delle finte e degli «effetti» ingannevoli. Per Wulfgar, appartenente ad una razza di guerrieri naturali, colpire era più facile che parare: con la sua forza poteva abbattere un gigante con un unico colpo ben assestato.

L'unica cosa che doveva imparare era la pazienza.

* * *

In una notte buia e senza luna, mentre si apprestava a seguire la sua solita lezione, Wulfgar notò il bagliore di un falò lontano nella pianura. Poi, sotto il suo sguardo ipnotizzato, se ne accesero improvvisamente parecchi altri: si domandò se non fossero per caso i falò della sua tribù.

Drizzt gli si avvicinò silenziosamente senza che lui se ne avvedesse, assorto com'era. Con la sua vista acuta, l'elfo s'era accorto dell'agitazione che aveva luogo nei campi lontani molto prima che i fuochi diventassero abbastanza luminosi per Wulfgar. «Il tuo popolo è sopravvissuto,» disse per confortarlo.

Wulfgar trasalì all'improvvisa apparizione del suo maestro. «Tu sai di loro?» domandò.

In piedi al suo fianco, Drizzt fissò la tundra in lontananza. «Le loro perdite furono enormi, nella battaglia di Bryn Shander,» disse. «E l'inverno che seguì fu terribile per le molte donne e bambini senza più uomini che andassero a caccia per loro. Fuggirono ad ovest per trovare le renne, unendosi ad altre tribù per rafforzarsi. I popoli hanno mantenuto il nome delle

tribù originali, ma in realtà ne sono rimaste solo due: la Tribù dell'Alce e la Tribù dell'Orso.

«Tu appartenevi alla tribù dell'Alce, mi pare,» continuò Drizzt, e Wulfgar annuì. «La tua gente se la sta cavando bene. Ora dominano la pianura e fra qualche anno, quando i giovani guerrieri saranno adulti, avranno ricuperato la forza che possedevano prima della battaglia.»

Drizzt si sentì invadere da una sensazione di sollievo: aveva temuto che la battaglia di Bryn Shander avesse decimato il suo popolo ad un punto tale da non permettergli di riprendersi mai più. La tundra era doppiamente dura durante il gelido inverno, e Wulfgar era spesso tormentato dall'idea che la perdita improvvisa di tanti guerrieri - alcune tribù avevano perso tutti gli uomini - avrebbe condannato la restante gente ad una lenta ma inesorabile morte.

«Tu sai molte cose del mio popolo,» rilevò Wulfgar.

«Ho trascorso molti giorni ad osservarli,» spiegò Drizzt, chiedendosi quale conclusione ne avrebbe tratto il barbaro, «ho imparato i loro costumi ed i trucchi che usano per prosperare in una terra così inospitale.»

Wulfgar rise piano e scosse la testa, ulteriormente impressionato dal sincero rispetto che l'elfo esprimeva ogni volta che parlava dei nativi della Valle del Vento Ghiacciato. Lo conosceva da meno di due settimane, ma aveva già compreso il suo carattere abbastanza da sapere che l'osservazione che stava per fare avrebbe colto nel segno.

«Scommetto che nel silenzio della notte hai persino ucciso cervi da far trovare al mattino a quella gente, troppo affamata per chiedersi da dove provenisse quella manna.»

Drizzt non rispose a quell'affermazione né deviò lo sguardo, ma Wulfgar era sicuro d'aver indovinato giusto.

«Sai nulla di Heafstaag?» domandò il barbaro dopo qualche momento di silenzio. «Era il re della mia tribù, un uomo dalle molte cicatrici e di gran fama.»

Drizzt si ricordava bene del barbaro orbo da un occhio. Al solo sentirlo nominare provò un dolore sordo alla spalla, nel punto in cui era stato ferito dalla scure di quell'uomo enorme. «È vivo,» replicò Drizzt, cercando di nascondere in qualche modo il proprio disprezzo. «Heafstaag è il capo di tutto il nord, adesso. Non c'è rimasto nessuno che avesse abbastanza fegato da opporglisi in combattimento o da tenerlo a freno con le parole.»

«È un re assai poderoso,» disse Wulfgar, senza far caso al veleno di cui era impregnata la voce dell'elfo.

«È un guerriero feroce,» lo corresse Drizzt, e nei suoi occhi color lavanda, conficcati in quelli di Wulfgar, si accese un improvviso lampo di rabbia che lo colse completamente di sorpresa. Wulfgar vide in quelle pozze violette un incredibile carattere, una forza interiore di qualità così pura da far invidia al più nobile dei re.

«Sei diventato uomo all'ombra di un nano d'indiscutibile carattere,» lo sgridò Drizzt. «Non ti è rimasto niente di quest'esperienza?»

Wulfgar era pieno di confusione, e non riuscì a trovare le parole per rispondere.

Drizzt decise che era giunta l'ora di mettere a nudo i suoi principi, e d'insegnargli il valore della saggezza e dell'onore. «Un re è un uomo di forte carattere e carisma, che governa dando il buon esempio e si duole sinceramente delle sofferenze del suo popolo,» egli disse in tono severo. «Non un bruto che domina la gente solo perché è il più forte. Pensavo che avessi compreso abbastanza della vita da poter fare questa distinzione.»

Drizzt notò l'imbarazzo sul volto di Wulfgar, sapendo che gli anni trascorsi nelle caverne dei nani avevano scosso profondamente i principi in base ai quali egli era stato allevato. Sperò che le convinzioni di Bruenor riguardo al senso di coscienza di Wulfgar fossero fondate, perché anche lui, come Bruenor anni prima, aveva cominciato a scorgere il potenziale di quell'intelligente giovane, e ad interessarsi al suo avvenire. Tutt'a un tratto si voltò e se ne andò, lasciando il barbaro a trovare le risposte a quelle domande. «E la lezione?» gli gridò Wulfgar dietro le spalle, ancora confuso e sorpreso.

«Hai già avuto una lezione, per stasera,» replicò Drizzt senza girarsi né rallentare il passo. «Ed è forse la più importante che io ti possa mai insegnare.» L'elfo sparì nel buio della notte, ma l'immagine dei suoi occhi color lavanda rimase nitidamente impressa nella mente di Wulfgar.

Poi il barbaro rivolse nuovamente lo sguardo ai fuochi lontani.

E ricominciò a pensare.

15
Sulle ali del terrore

Calarono a sud, protetti dalla copertura di un violento temporale che si stava scatenando su Ten-Towns da oriente. Per un'ironia della sorte, seguivano la stessa pista lungo le pendici del Monte Kelvin che Drizzt e Wulfgar avevano percorso solo due settimane prima. Tuttavia questa banda di

verbeeg era diretta a sud, verso gli insediamenti, invece che a nord verso la tundra aperta. Pur essendo alti e magri - i più piccoli tra i giganti - costituivano una forza formidabile.

A capo della squadra di ricognizione del vasto esercito di Akar Kessell c'era un gigante del gelo. Coperti dall'ululato delle fortissime raffiche di vento, si dirigevano a tutta velocità verso un covo segreto che era stato scoperto da alcuni orchi in uno sperone roccioso sul lato meridionale della montagna. I mostri erano appena una ventina, ma ognuno di essi trasportava un enorme sacco pieno di armi e provviste.

Il capo li incalzava a correre a più non posso verso la loro destinazione; si chiamava Biggrin, un gigante astuto ed immensamente forte, il cui labbro superiore era stato strappato via dalle fauci aguzze di un grosso lupo: così gli era rimasta stampata in faccia per sempre la grottesca caricatura di un sorriso. Quella deturpazione, però, non faceva che aumentare il carisma del gigante, incutendo rispetto e paura nelle sue truppe normalmente piuttosto insubordinate. Akar Kessell in persona aveva scelto Biggrin come comandante della sua squadra di prima linea, benché gli fosse stato consigliato d'inviare in quella delicata missione una truppa che desse meno nell'occhio, come ad esempio alcuni uomini di Heafstaag. Ma Kessell teneva Biggrin in gran considerazione, ed era impressionato dall'enorme quantità di provviste che la piccola banda di verbeeg era in grado di trasportare.

La truppa prese possesso dei nuovi alloggi prima di mezzanotte, e li suddivise immediatamente in zone dormitorio, magazzini delle provviste e una piccola cucina. Poi si misero in attesa, preparandosi in silenzio a sferrare i primi colpi letali nel glorioso assalto di Akar Kessell a Ten-Towns.

Ogni due giorni un orco corriere veniva a controllare la banda e a comunicare le più recenti istruzioni da parte del mago, informando Biggrin circa l'avanzata dell'ultima truppa di approvigionamento di cui era previsto l'arrivo. Tutto procedeva secondo i piani di Kessell, ma Biggrin notò con preoccupazione che molti dei suoi guerrieri, ogni volta che compariva un nuovo corriere, diventavano sempre più ansiosi ed impazienti che fosse finalmente giunta l'ora della marcia di guerra.

Ma gli ordini erano sempre gli stessi: state nascosti ed aspettate.

Dopo meno di due settimane trascorse nell'atmosfera tesa della soffocante caverna, il cameratismo tra i giganti si era disintegrato: i verbeeg erano creature d'azione, non di contemplazione, e la noia li spingeva inevitabilmente alla frustrazione. Le discussioni divennero all'ordine del giorno, spesso seguite da risse feroci; Biggrin era sempre pronto ad intervenire, e

di solito riusciva ad interrompere le zuffe prima che qualcuno venisse ferito gravemente, ma sapeva bene che non avrebbe potuto tenere a freno quella banda assetata di sangue per molto tempo ancora.

Una notte in cui il caldo e il disagio si facevano sentire in modo particolare, il quinto corriere s'introdusse nella caverna; non appena entrò nel dormitorio comune, lo sfortunato orco fu circondato da una ventina di verbeeg rumoreggianti.

«Che novità ci sono, allora?» domandò con impazienza uno di loro.

Pensando che l'appoggio di Akar Kessell costituisse una protezione sufficiente, l'orco squadrò il gigante con aria di sfida. «Porta qui il tuo padrone, soldato,» ordinò.

Subito un'enorme mano l'afferrò per la collottola e lo scrollò con violenza. «Ti abbiamo fatto una domanda, canaglia,» disse un altro gigante. «Che novità ci sono?»

L'orco, visibilmente irritato, replicò con una rabbiosa minaccia al suo gigantesco aggressore. «Il mago ti spellerà vivo, malnato!»

«Sono stato a sentirti abbastanza,» ringhiò il primo gigante, stringendo il collo dell'orco nella morsa della sua grossa mano. Poi lo sollevò da terra con un solo braccio; l'orco si dimenava e si contorceva, senza fare però neanche il solletico al gigante.

«Dai, torcigli quel collo schifoso!» disse una voce.

«Cavagli gli occhi e buttalo in un pozzo!» gridò un'altra.

Biggrin entrò nella stanza, facendosi largo tra i giganti per scoprire da dove provenisse quel tumulto, e non fu sorpreso di trovare un gigante che tormentava un orco; in realtà quello spettacolo lo divertiva, ma comprendeva anche quanto fosse pericoloso far arrabbiare il volubile Akar Kessell. Il capo dei giganti aveva visto più di un folletto subire una lenta morte per aver disobbedito, o semplicemente per soddisfare il gusto perverso del mago. «Metti giù quel poveretto,» ordinò con calma Biggrin.

Intorno a lui si levarono parecchi sospiri e borbottii d'irritazione.

«Spaccagli la testa!» gridò un gigante.

«Storcigli il naso!» urlò un altro.

L'orco aveva la faccia ormai tutta gonfia per la mancanza d'aria, e aveva quasi smesso di dimenarsi. Il verbeeg che lo teneva per il collo ricambiò per un attimo lo sguardo minaccioso di Biggrin, quindi gettò la vittima indifesa ai piedi calzati di stivali del gigante del gelo.

«Tientelo pure,» gridò con stizza il verbeeg a Biggrin. «Ma se si azzarda ancora a rivolgermi la parola gli mangio la lingua, stanne certo!»

«Ne ho abbastanza di questo buco,» si lamentò un gigante dell'ultima fila. «E tutto per occupare una valle di schifosissimi nani!» Il mormorio di malcontento si ripeté con maggior intensità.

Biggrin si guardò attorno e studiò la rabbia crescente che si era impadronita delle truppe, minacciando di far saltare in aria l'intero covo in un solo accesso di improvvisa ed insopprimibile violenza.

«Domani notte cominceremo ad uscire per vedere cosa succede intorno a noi,» propose Biggrin. Era una mossa pericolosa, il gigante lo sapeva, ma l'unica alternativa era il disastro assicurato. «Solo tre alla volta, e nessuno deve saperlo!»

L'orco, che nel frattempo si era un po' riavuto, udì la proposta di Biggrin; fece per protestare, ma il capo dei giganti lo zittì immediatamente.

«Risparmia il fiato, cane di un orco,» comandò Biggrin, rivolto al verbeeg che aveva minacciato il corriere con una smorfia simile ad un sorriso. «O il mio amico ti mangerà in un sol boccone!»

I giganti urlarono di gioia e si scambiarono pacche sulle spalle, ristabilendo rapporti camerateschi: Biggrin aveva ridato loro la promessa dell'azione. Tuttavia il vivace entusiasmo dei soldati non dissipò affatto i dubbi del loro capo riguardo a quella decisione. Intanto venivano gridate le ricette a base di nani che i verbeeg avevano inventato - «Torta di nani» e «Barbuti, Battuti a neve e Bolliti» per nominarne solo due - che risuonavano tra le urla d'approvazione.

Biggrin tremava al pensiero di quel che sarebbe potuto accadere se alcuni dei verbeeg si fossero imbattuti in qualche membro di quella piccola razza.

* * *

Biggrin fece uscire dal covo i verbeeg a gruppi di tre, e solo durante le ore notturne. Il gigantesco capo riteneva improbabile che i nani si avventurassero in quella parte così a nord della valle, ma sapeva di stare correndo un grosso rischio. Ogni volta che una pattuglia tornava senza incidenti, egli emetteva un sospiro di sollievo.

Il fatto di poter uscire da quella caverna affollata influì positivamente sul morale dei verbeeg; la tensione all'interno del covo si allentò, man mano che le truppe riguadagnavano il loro entusiasmo per la guerra imminente. Dalla pendice del Monte Kelvin avvistavano spesso le luci di Caer-Konig e Caer-Dineval, di Termalaine ad ovest e persino di Bryn-Shander, molto

più a sud; la sola vista delle città permetteva loro di fantasticare sulle vittorie ormai prossime, e quei pensieri erano sufficienti per sopportare la lunga attesa.

Passò lentamente un'altra settimana, e tutto sembrava andar bene. Assistendo al miglioramento subito dalle sue truppe grazie a quel piccolo quantitativo di libertà, Biggrin cominciò gradualmente a considerare la sua rischiosa decisione in maniera più rilassata.

Ma poi due nani, informati da Bruenor che ai piedi del Monte Kelvin c'era un blocco di pietra fine, s'inoltrarono a nord della valle per esplorare quella potenziale miniera. Nel tardo pomeriggio essi giunsero alle pendici meridionali della montagna rocciosa, e all'ora del tramonto avevano già fissato il loro accampamento su una roccia piatta accanto ad un torrente.

Era la loro valle, e da parecchi anni non c'era stato nessun problema, perciò presero poche precauzioni.

Accadde così che la prima pattuglia di verbeeg uscita dal covo quella notte avvistò subito il fuoco di un falò e udì il caratteristico dialetto degli odiati nani.

* * *

Dall'altra parte della montagna Drizzt si svegliò dal suo sonnellino diurno. Emergendo dalla caverna tra le tenebre che si addensavano, egli trovò Wulfgar seduto nel solito punto a meditare, con lo sguardo rivolto alla pianura dall'alto di un macigno.

«Hai nostalgia della tua patria?» gli domandò retoricamente Drizzt.

Wulfgar si strinse nelle ampie spalle e rispose con aria distratta. «Forse.» Da quando aveva imparato a rispettare Drizzt, il barbaro si era posto molte domande inquietanti riguardo al suo popolo e allo stile di vita che conduceva. L'elfo era un enigma per lui, una sconcertante combinazione di destrezza nel guerreggiare e di assoluto riserbo; sembrava capace di soppesare qualsiasi mossa, sia nel campo della spericolata avventura che in quello dei principi morali indiscutibili.

Wulfgar rivolse all'elfo uno sguardo interrogativo. «Perché sei qui?» domandò tutt'a un tratto.

Ora fu Drizzt a far vagare pensosamente lo sguardo nello spazio aperto che gli si stendeva davanti. Erano apparse le prime stelle della sera, il cui riflesso scintillava vivacemente nei suoi occhi scuri. Ma Drizzt non le vedeva; stava osservando con la mente immagini lontane che si riferivano

alle città senza luce degli elfi scuri, agli immensi complessi di caverne molte miglia sotto terra.

«Mi ricordo,» disse Drizzt con voce nitida, così come sono spesso nitidi i terribili ricordi, «la prima volta che vidi il mondo in superficie. Ero un elfo molto più giovane, allora, membro di una grande banda di saccheggiatori. Scivolammo fuori da una grotta segreta e ci scagliammo contro un piccolo villaggio di elfi chiari.» Drizzt trasalì mentre le immagini gli balenavano di nuovo alla mente. «I miei compagni massacrarono ogni membro appartenente al clan degli elfi del bosco. Ogni femmina. Ogni bambino.»

Wulfgar lo ascoltava con orrore crescente. L'incursione che Drizzt stava descrivendo assomigliava moltissimo a quelle perpetrate dalla feroce Tribù dell'Alce.

«Il mio popolo uccide,» continuò Drizzt con un'espressione tetra. «Uccide senza pietà.» Poi guardò Wulfgar negli occhi per assicurarsi che il barbaro lo ascoltasse attentamente.

«Uccide senza passione.»

Tacque per un momento per far comprendere al barbaro tutto il peso delle sue parole. La descrizione semplice ma incisiva dei freddi assassini aveva sconcertato Wulfgar, che era stato allevato tra appassionati guerrieri per i quali l'unico scopo della vita era il perseguimento della gloria in battaglia - soldati che combattevano in lode di Tempos.

Il giovane barbaro non riusciva a capire una crudeltà così priva di emozioni, ma era una differenza piuttosto sottile, dovette ammettere Wulfgar. Che fossero elfi o barbari, il risultato delle razzie era molto simile.

«La dea demoniaca che adorano non lascia spazio alle altre razze,» spiegò Drizzt. «E in particolare alle altre razze di elfi.»

«Ma tu non sarai mai accettato in questo mondo,» disse Wulfgar. «Sai benissimo anche tu che gli umani continueranno per sempre a scansarti.»

Drizzt annuì. «La maggior parte di loro,» disse. «Ci sono poche persone che io possa veramente chiamare amiche, ma mi bastano. Vedi, barbaro, io ho già il rispetto di me stesso, senza colpa né vergogna.» Si rialzò in piedi e si mosse verso il buio. «Vieni,» gli ordinò. «Cerchiamo di combattere bene, questa notte, perché io sono soddisfatto dei tuoi miglioramenti e questa parte delle lezioni sta per finire.»

Wulfgar rimase ancora un momento in contemplazione; l'elfo viveva un'esistenza dura e materialmente povera, eppure era l'uomo più ricco che Wulfgar avesse mai conosciuto. Drizzt restava fedele ai suoi principi in ogni circostanza, anche nella più difficile: aveva scelto di lasciare l'am-

biente familiare del suo popolo per rimanere in un mondo dove non sarebbe mai stato accettato né apprezzato.

Poi guardò l'elfo che si allontanava, ormai una semplice ombra nell'oscurità. «Forse noi due non siamo così diversi,» mormorò sottovoce.

* * *

«Spie!» sussurrò uno dei verbeeg.

«È stupido spiare col fuoco acceso,» disse un altro.

«Andiamo a farne una poltiglia!» disse il primo, dirigendosi verso la luce arancione.

«Il capo ha detto di no!» il terzo rammentò agli altri. «Dobbiamo sorvegliarli, ma niente poltiglia!»

Cominciarono a scendere giù per il sentiero roccioso verso il piccolo accampamento dei nani con passi furtivi, e cioè silenziosi come macigni che rotolano.

I due nani si accorsero perfettamente che qualcosa o qualcuno si stava avvicinando. Per precauzione estrassero le armi, ma immaginarono che si trattasse di Wulfgar e di Drizzt, o magari di qualche pescatore di Caer-Konig che aveva visto la luce e fosse venuto a cenare con loro.

Quando videro l'accampamento proprio sotto di sé, i verbeeg constatarono che i nani erano in piedi, con le armi in mano.

«Ci hanno visto!» disse un gigante, rannicchiandosi nel buio.

«Oh, piantala,» ordinò il secondo.

Il terzo gigante, anch'egli consapevole che i nani non potevano ancora aver indovinato chi fossero, afferrò la spalla del secondo con una smorfia malvagia. «Se ci hanno visto,» concluse, «non possiamo far altro che fracassargli la testa!»

Il secondo gigante ridacchiò impugnando la pesante mazza, e si diresse verso l'accampamento.

I nani furono completamente sbalorditi alla vista dei verbeeg che arrivavano saltellando di macigno in macigno a pochi passi da lì e li circondavano. Ma un nano con le spalle al muro è comunque solido come la roccia più impenetrabile: questi due, oltretutto, appartenevano al clan di Mithril Hall, e avevano passato la vita a ingaggiare una battaglia dopo l'altra nella tundra spietata. Quella lotta non sarebbe stata facile come i verbeeg si aspettavano.

Il primo nano schivò un pesante colpo da parte del capo verbeeg, e reagì

abbattendo il suo martello su un piede del mostro; il gigante sollevò istintivamente il piede ferito e saltellò su una gamba sola: subito l'altro nano lo fece cadere sfondandogli il ginocchio.

Il secondo nano reagì rapidamente, lanciando il proprio martello con incredibile precisione: egli colpì un gigante nell'occhio, mandandolo a fracassarsi su alcune rocce.

Ma il terzo verbeeg, che era il più furbo dei tre, aveva raccolto una pietra e restituì il colpo del nano con una forza tremenda: il sasso lo colpì alla tempia, e il collo gli si piegò violentemente da un lato. Prima di stramazzare morto al suolo, la testa gli turbinò sulle spalle in maniera incontrollabile.

Il primo nano stava per finire il gigante abbattuto quando l'ultimo mostro gli fu addosso in un attimo. I due combatterono per un po', tra una parata e una stoccata, e il nano stava guadagnando un certo vantaggio; ma il vantaggio durò solo fino a quando il gigante colpito all'occhio dal martello si riprese abbastanza da potersi alzare in piedi.

Così il nano si trovò sommerso da una pioggia di pesanti colpi, che riuscì a schivare e deviare finché una mazzata particolarmente forte non lo fece cadere al suolo sulla schiena. Riuscì presto a riprendere fiato, essendo duro come la pietra su cui era caduto, ma un pesante stivale gli piombò addosso, costringendolo a rimanere in quella posizione.

«Dagli una bella stritolata!» implorò il gigante ferito che il nano aveva fatto cadere a terra. «Poi lo porteremo dal cuoco!»

«Invece no!» ringhiò il gigante che sovrastava il nano. Quindi premette con forza lo stivale, strizzando via lentamente la vita dal corpo della povera vittima.

«Sarà Biggrin a portarci dal cuoco, se scopre tutto questo!» Gli altri due furono colti da un vero e proprio terrore, al ricordo della collera del loro brutale capo. Rivolsero lo sguardo impaurito al compagno più astuto, chiedendogli una soluzione.

«Li mettiamo in una buca con le loro cose puzzolenti e non parliamo più con nessuno di tutta 'sta storia!»

* * *

Molte miglia ad est, nella sua torre solitaria, Akar Kessell attendeva impazientemente. In autunno l'ultima - e la più grande - delle carovane di mercanti di Luskan sarebbe passata di lì, diretta a Ten-Towns, carica di ricchezze e provviste per il lungo inverno. Il suo vasto esercito sarebbe già

stato riunito e pronto a cominciare la marcia gloriosa per distruggere i miserabili pescatori. Al solo pensiero dei frutti di quella facile vittoria, il mago sentì un brivido di piacere correrglì per tutta la schiena.

Ma non poteva sapere che i primi colpi di guerra erano già stati sferrati.

16
La scoperta delle tombe

Quando appena prima di mezzogiorno Wulfgar si svegliò, riposato dalla lunga fatica della notte precedente, fu sorpreso nel vedere Drizzt già in piedi, occupato a preparare le bisacce per una lunga escursione.

«Oggi cominceremo un nuovo tipo di lezione,» spiegò Drizzt al barbaro. «Partiremo non appena avrai messo qualcosa nello stomaco.»

«E per dove?»

«Per prima cosa, andremo alle miniere dei nani,» rispose Drizzt. «Bruenor vorrà vederti, in modo da poter constatare lui stesso i progressi che hai fatto.» Egli sorrise all'alto giovane. «Non sarà deluso.»

Anche Wulfgar sorrise, sapendo che l'abilità acquisita nel maneggiare il martello avrebbe impressionato il nano brontolone. «E poi?»

«A Termalaine, sulle rive del Maer Dualdon. Ho un amico, laggiù. Uno dei pochi che ho,» aggiunse rapidamente ammiccando a Wulfgar, il quale non poté trattenere un sorriso. «È un uomo di nome Agorwal. Voglio che tu conosca alcuni degli abitanti di Ten-Towns, così potrai giudicarli meglio.»

«Cos'è che devo giudicare?» domandò rabbiosamente Wulfgar. Gli occhi scuri e penetranti erano fissi nei suoi, e Wulfgar comprese immediatamente che cosa aveva in mente Drizzt. L'elfo scuro stava cercando di dare un volto alle persone che i barbari consideravano come nemici, per mostrare a Wulfgar l'esistenza quotidiana di uomini, donne e bambini che avrebbero potuto essere vittime del suo pesante palo se la battaglia sulle pendici di Bryn Shander avesse avuto un esito diverso. Pur essendo impavido in qualsiasi battaglia, Wulfgar era davvero terrorizzato all'idea di incontrare quella gente. Il giovane barbaro aveva già incominciato a mettere in dubbio le qualità della sua bellicosa razza: i volti innocenti che stava per incontrare in quella città, a cui i barbari avevano deciso di appiccar fuoco con la massima indifferenza, potevano benissimo finire di distruggere le fondamenta di tutto il suo mondo.

Poco dopo i due compagni partirono, seguendo lo stesso itinerario di

qualche tempo prima intorno ai sentieri orientali del Monte Kelvin. Da est soffiava un vento insistente e carico di polvere, che li investiva con piccoli granelli di sabbia pungente mentre attraversavano il versante esposto della montagna. Malgrado il sole bruciante gli togliesse ogni forza, Drizzt mantenne un passo sostenuto e non si fermò a riposare.

Nel tardo pomeriggio, quando ebbero finalmente aggirato lo sperone più meridionale, essi erano esausti ma di buonumore.

«Laggiù, al riparo delle miniere, mi ero dimenticato di quanto potesse essere crudele il vento della tundra!» rise Wulfgar.

«Sotto al bordo della valle saremo più protetti,» disse Drizzt; poi toccò la borraccia di pelle che portava appesa al fianco. «Vieni, conosco un posto dove potremo riempire queste, prima di continuare.»

Condusse Wulfgar ad est, sotto le pendici meridionali della montagna; conosceva un freddissimo torrente a una breve distanza da lì, le cui acque erano alimentate dalla neve che si scioglieva in cima al Monte Kelvin.

Il ruscello cantava allegramente nella sua danza tra le pietre. Gli uccelli vicini fischiarono e gracchiarono all'arrivo dei due compagni, ed una lince sgattaiolò via in silenzio. Ogni cosa sembrava al suo posto, ma dal momento in cui giunsero all'enorme roccia piatta, usata normalmente dai viandanti come luogo di bivacco, Drizzt intuì che era successo qualcosa di terribile. Avanzando con cautela, cercava qualche segno tangibile che confermasse i suoi crescenti sospetti.

Wulfgar, invece si buttò a pancia in giù sulla pietra e si affrettò ad immergere la faccia striata di polvere e sudore nell'acqua fredda. Quando la tirò fuori i suoi occhi avevano riacquistato la loro solita lucentezza, come se l'acqua gelida gli avesse ridato vitalità.

Ma poi il barbaro notò sulla rocce alcune macchie rosso scuro, e seguì quella scia di sangue rappreso fino ad un pezzo di pelle pelosa che era rimasto impigliato nella punta aguzza di un sasso appena sopra al torrente.

Il guardaboschi ed il barbaro, entrambi abili segugi, non ebbero grosse difficoltà ad accertare che in quel punto era stata recentemente combattuta una battaglia. Essi compresero che gli ispidi peli sul pezzo di pelle erano appartenuti ad una barba, il che naturalmente fece loro pensare ai nani. Lì accanto trovarono tre tipi di orme gigantesche; seguirono le impronte che si dirigevano, in una linea tangente, verso sud, fino ad un appezzamento di terreno sabbioso dove presto trovarono le tombe scavate in fretta.

«Non è Bruenor,» disse Drizzt con voce cupa, esaminando i due cadaveri. «Sono nani più giovani - Bundo, figlio di Martello terribile, e Dourgas,

figlio di Argo Lamatagliente, credo.»

«Dovremmo raggiungere le miniere in gran fretta,» suggerì Wulfgar.

«Lo faremo presto,» replicò l'elfo. «Dobbiamo ancora scoprire molte cose riguardo a ciò che è successo qui, e stanotte potrebbe essere la nostra ultima possibilità. Questi giganti erano qui solo di passaggio, oppure se ne stanno rintanati nella zona? E ce ne sono altre, di queste bestie schifose?»

«Dovremmo avvertire Bruenor,» obiettò Wulfgar.

«Sì, certo,» disse Drizzt. «Ma se quei tre sono ancora da queste parti, come penso che sia perché hanno perso tempo a seppellire le loro vittime, potrebbero benissimo ritornare a divertirsi ancora un po', quando scenderà la notte.» Poi puntò il dito verso occidente, dove il cielo aveva già assunto le sfumature rosee del crepuscolo. «Sei pronto a combattere, barbaro?»

Con un grugnito di determinazione, Wulfgar slacciò Aegis-fang dalla tracolla e si batté il manico di adamantite sul palmo della mano libera. «Voglio proprio vedere chi sarà a divertirsi, stanotte.»

Si misero al riparo di un promontorio roccioso a sud della pietra piatta, quindi attesero che il sole scendesse sotto la linea dell'orizzonte e che le ombre della sera avvolgessero tutto il paesaggio.

Non fu una lunga attesa, perché gli stessi verbeeg che avevano ucciso i nani la notte precedente uscirono per primi dal covo, ansiosi di trovare nuove vittime. Presto la pattuglia arrivò con gran fracasso giù per i pendii della montagna, fino alla roccia piatta accanto al torrente.

Wulfgar si preparò immediatamente ad attaccare, ma Drizzt lo fermò: non dovevano ancora abbandonare quella posizione; l'elfo aveva tutte le intenzioni di uccidere quei giganti, ma prima voleva cercare di saperne di più circa il motivo per cui si trovavano lì.

«Accidenti a loro,» borbottò uno dei giganti. «Non c'è neanche un nano, in giro!»

«Che scalogna nera,» si lamentò un altro. «Ed è anche la nostra ultima notte fuori.» I compagni del mostro lo guardarono con curiosità.

«Domani arriverà l'altro gruppo,» spiegò il verbeeg. «Saremo il doppio di numero, e per giunta si tratterà di quei dannati orchi: il capo non ci lascerà uscire di nuovo finché tutto non si sarà calmato.»

«Un'altra ventina di bestiacce in quel buco puzzolente,» si lamentò uno degli altri. «Ci mancava solo questo per farci saltare i nervi!»

«Muoviamoci, allora,» disse il terzo. «Qui non c'è niente da cacciare, non perdiamo altro tempo.»

Quando i giganti parlarono di andarsene, i due avventurosi compagni

nascosti dietro al promontorio s'irrigidirono per la tensione.

«Se riusciamo a raggiungere quel masso,» disse Wulfgar, indicando inconsapevolmente lo stesso macigno che i giganti avevano utilizzato per la loro imboscata la notte precedente, «gli saremo addosso prima ancora che si rendano conto della nostra presenza!» Poi si voltò ansiosamente verso Drizzt, ma quando lo vide fece un passo indietro: gli occhi color lavanda dell'elfo possedevano una lucentezza che Wulfgar non aveva mai notato prima.

«Sono soltanto in tre,» disse Drizzt, con un tono calmo nella voce, che minacciava però di esplodere da un momento all'altro. «Non serve prenderli di sorpresa.»

Wulfgar non sapeva come interpretare questo cambiamento inaspettato nella tattica dell'elfo. «Tu mi hai insegnato a cercare ogni possibile vantaggio,» disse con prudenza.

«In battaglia, sì,» rispose Drizzt. «Ma questa è vendetta. Fa' che i giganti ci vedano, lascia che provino il terrore che incombe su di loro!» Tutt'a un tratto egli estrasse le scimitarre, uscendo dal riparo del promontorio con un passo cadenzato che costituiva una snervante promessa di morte.

Uno dei giganti urlò di sorpresa, e tutti si fermarono raggelati alla vista dell'elfo che sbucava dalla roccia. Presi dall'ansia e dalla confusione si disposero in una linea difensiva sulla pietra piatta. I verbeeg conoscevano le leggende sugli elfi scuri e sapevano che in un certo periodo essi avevano addirittura unito le loro forze con i giganti, ma l'improvvisa apparizione di Drizzt li aveva colti completamente di sorpresa.

Drizzt si godette il modo in cui si contorcevano nervosamente, e si trattenne ancora per assaporare appieno quel momento.

«Beh, e tu chi sei?» domandò cautamente uno dei giganti.

«Un amico dei nani,» replicò Drizzt con un riso perfido. Quando il più grosso dei giganti attaccò senza esitare, Wulfgar balzò accanto a lui, ma Drizzt lo fermò di scatto. L'elfo puntò una scimitarra contro il mostro che avanzava e dichiarò con una calma agghiacciante, «Sei morto.» Subito il verbeeg fu lambito da una corona di fiamme violette; urlò di terrore e indietreggiò, ma Drizzt lo incalzava sistematicamente.

Wulfgar fu sopraffatto da un insopprimibile impulso di lanciare il martello, come se Aegis-fang fosse dotato di una propria volontà; l'arma sibilò nell'aria notturna e colpì con assurda violenza il corpo del gigante che si trovava in mezzo, gettandone il corpo straziato nelle acque impetuose del torrente.

Wulfgar rimase realmente atterrito dalla potenza mortale di quel colpo, ma si chiese con preoccupazione come avrebbe potuto respingere il terzo gigante con un piccolo pugnale, l'unica arma che gli era rimasta. Il gigante comprese d'essere in vantaggio e l'aggredì furiosamente. Wulfgar fece per prendere il pugnale.

Invece constatò che Aegis-fang gli era tornato in pugno come per magia; non aveva idea dello speciale potere che Bruenor aveva infuso nell'arma, e non era certo il momento di fermarsi a riflettere.

Terrorizzato, ma senza via di scampo, il gigante più grosso attaccò Drizzt quasi con abbandono, dandogli così un vantaggio. Il mostro sollevò la pesante mazza molto in alto: quel movimento era esagerato per la rabbia, e Drizzt conficcò prontamente le sue lame acuminate nella giubba di pelle e nello stomaco nudo; dopo un breve attimo d'esitazione, il gigante continuò la sua possente sventola, ma l'agile elfo ebbe tutto il tempo di schivarla. E mentre il colpo mancato sbilanciava il gigante, Drizzt vibrò altre due pugnalate nella spalla e nel collo del nemico.

«Hai visto, amico!» Drizzt disse allegramente a Wulfgar. «Combatte come uno dei tuoi.»

Wulfgar era molto impegnato nella lotta contro l'ultimo gigante, manovrando agilmente Aegis-fang per stornare i possenti colpi del mostro, ma riuscì anche a vedere di sfuggita la battaglia che aveva luogo accanto a lui: era una scena che gli ricordava in modo chiaro e spietato gli insegnamenti di Drizzt; l'elfo, infatti, stava giocando col verbeeg come il gatto col topo, usando la sua rabbia incontrollata contro di lui. Il mostro alzò la mano ancora e ancora, pronto a sferrare un colpo mortale, ma ogni volta Drizzt lo feriva e stornava il colpo quasi a passo di danza. Il sangue del verbeeg scorreva a fiotti da una dozzina di ferite, e Wulfgar sapeva che Drizzt avrebbe potuto finirlo in qualsiasi momento, eppure, sotto il suo sguardo stupito, egli continuava a divertirsi nel tormentare il nemico.

Wulfgar non aveva ancora appioppato un colpo davvero solido al suo avversario, cercando di prendere tempo secondo gli insegnamenti di Drizzt, finché il rabbioso verbeeg non avesse esaurito le forze da sé; il barbaro vedeva già che i colpi del gigante erano meno frequenti e vibrati con meno vigore. Alla fine, tutto sudato e col respiro affannoso, il verbeeg commise un errore e abbassò la guardia. Aegis-fang, allora, mandò a segno un colpo, poi un altro, finché il gigante non ruzzolò a terra in un ammasso ormai inanimato.

Il verbeeg che combatteva contro Drizzt era adesso caduto in ginocchio,

poiché l'elfo gli aveva abilmente reciso un tendine. Quando vide che il secondo gigante era caduto davanti a Wulfgar, Drizzt decise di concludere il gioco; il gigante roteò invano l'arma, e Drizzt si inserì subito nella sua scia, conficcando la scimitarra con tutto il suo peso; la lama gli entrò nel collo e salì su, su fino al cervello.

* * *

Più tardi, mentre esaminava insieme a Wulfgar i risultati della loro opera, chino sui cadaveri, Drizzt sentì di dover assolutamente porre una domanda all'amico. «Il martello?» chiese semplicemente.

Wulfgar guardò Aegis-fang e strinse le spalle. «Non so,» rispose con sincerità. «Mi è ritornato in mano per magia!»

Drizzt sorrise tra sé e sé. Lui sapeva. Com'è meravigliosa l'arte di Bruenor, pensò. E quanto dev'essere profondo l'affetto che prova per il ragazzo, se gli ha fatto un simile dono!

«Devono arrivare una ventina di verbeeg,» disse Wulfgar in tono lamentoso.

«Ed altri venti saranno già qui,» aggiunse Drizzt. «Va' immediatamente da Bruenor,» gli ordinò. «Questi tre venivano dritti dal covo; non dovrei far molta fatica a seguire le loro tracce all'inverso, per scoprire dove sono rintanati gli altri.»

Wulfgar assentì con un cenno del capo, ma guardò Drizzt con preoccupazione. L'insolito odio che aveva visto bruciare nei suoi occhi prima dell'attacco contro i verbeeg l'aveva spaventato: non sapeva esattamente fino a che punto Drizzt avrebbe potuto spingersi. «Cosa intendi fare quando avrai trovato il covo?»

Drizzt non disse niente ma fece un sorrisetto ambiguo, che aumentò l'apprensione del barbaro, ma alla fine si decise ad alleviare la sua preoccupazione. «Incontriamoci domattina in questo stesso punto. Ti assicuro che non comincerò a divertirmi senza di te!»

«Tornerò prima dell'alba,» replicò Wulfgar con aria severa, poi sparì rapidamente nel buio, cercando il cammino più in fretta che poteva sotto la pallida luce delle stelle.

Anche Drizzt se ne andò, seguendo le orme dei tre giganti dirette ad ovest, verso l'altro versante del Monte Kelvin. Infine udì le voci baritonali dei giganti, e poco dopo vide le porte di legno costruite in fretta che delimitavano il loro covo, astutamente dissimulato dietro a una macchia di

cespugli a metà di una collinetta rocciosa.

Drizzt si mise pazientemente in attesa, e presto vide emergere dal covo un'altra pattuglia di giganti. Qualche tempo dopo, al loro ritorno, ne uscì un terzo gruppo. L'elfo stava cercando di scoprire se fosse stato dato qualche allarme riguardo all'assenza della prima pattuglia. Ma i verbeeg erano quasi sempre insubordinati e inaffidabili, e Drizzt fu rassicurato dai frammenti di conversazione che poté udire: i giganti pensavano che i loro compagni si fossero persi o semplicemente che avessero disertato. Quando l'elfo sgattaiolò via, qualche ora più tardi, per mettere a punto il prossimo piano, era sicuro di avere il fattore sorpresa ancora dalla sua parte.

* * *

Wulfgar corse per tutta la notte; consegnò il suo messaggio a Bruenor e ripartì verso nord, senza attendere il risveglio dei nani. Grazie ai lunghi passi di cui era capace giunse alla roccia piatta più di un'ora prima dell'alba, prima ancora che Drizzt fosse tornato al covo. Si mise in attesa dietro al promontorio, mentre la sua preoccupazione per l'elfo cresceva ogni minuto di più.

Alla fine, non essendo in grado di sopportare più a lungo la tensione, cercò le orme dei verbeeg e cominciò a seguirle all'inverso in direzione del covo, deciso a scoprire cosa stesse accadendo.

Non aveva ancora percorso cinquanta metri quando si sentì afferrare per la collottola. Si girò di scatto per far fronte al suo aggressore, ma il suo stupore si trasformò in gioia alla vista di Drizzt, in piedi davanti a lui.

Drizzt era tornato alla roccia poco dopo Wulfgar, ma era rimasto nascosto ad osservarlo, per vedere se il giovane ed impulsivo guerriero si fosse fidato del loro patto oppure avesse deciso di far di testa sua. «Non dubitare mai di un appuntamento prestabilito finché non è scaduta l'ora,» lo redarguì aspramente l'elfo, benché commosso dalla preoccupazione dimostratagli.

Ma prima ancora che potesse reagire, fu interrotto dal suono rauco di una voce familiare. «Datemi un gigante da ammazzare come un maiale!» urlò Bruenor dalla roccia accanto al torrente, situata dietro di loro. Quand'erano in preda alla collera, i nani riuscivano infatti a correre ad una velocità incredibile. In meno di un'ora il clan di Bruenor si era radunato ed era partito subito dopo il barbaro, riuscendo quasi a tener dietro al suo passo frenetico.

«Benvenuto,» gridò Drizzt andando incontro al nano, che stava osservando i tre verbeeg morti con macabra soddisfazione. In piedi intorno a lui c'erano cinquanta nani, più di metà del clan, con gli elmi d'acciaio calati sul volto e già pronti per il combattimento.

«Elfo,» lo salutò Bruenor col suo consueto rispetto. «Ce n'è un intero covo, vero?»

Drizzt annuì. «A un miglio da qui, ad ovest, ma non preoccuparti troppo di questo. I giganti non andranno da nessuna parte: aspettano ospiti proprio oggi.»

«Il ragazzo mi ha informato,» disse Bruenor. «Una ventina di rinforzi.» Roteò distrattamente l'ascia. «Non so perché, ma ho la sensazione che non raggiungeranno mai quel covo! Per caso sai da che direzione arrivano?».

«L'unica via è da nord e da oriente,» concluse Drizzt. «Giù per il Passo del Vento Ghiacciato, o dal nord del Lago Dinneshere. Il tuo popolo sarà là ad attenderli, allora?»

«Sicuro,» replicò Bruenor. «Passeranno certamente dal Salto della Valle.» I suoi occhi brillarono. «Cosa intendi fare?» domandò a Drizzt. «E cosa farà il ragazzo?»

«Il ragazzo resterà con me,» insisté Drizzt. «Ha bisogno di riposo; sorveglieremo il covo.»

Bruenor ebbe l'impressione che il curioso bagliore negli occhi di Drizzt indicasse che aveva in mente qualcosa di più di una semplice sorveglianza. «Pazzo di un elfo,» disse sottovoce. «Probabilmente li prenderà tutti da solo!» Guardò di nuovo con curiosità i giganti morti. «E vincerà!» Poi Bruenor studiò i due compagni di ventura, cercando di confrontare le loro armi con i tipi di ferite presenti sui verbeeg.

«Il ragazzo ne ha ammazzati due,» rispose Drizzt alla tacita domanda del nano.

Un raro accenno di sorriso affiorò sul volto di Bruenor. «Lui due e tu uno, eh? Hai perso il tuo smalto, elfo.»

«Sciocchezze,» ribatté Drizzt. «Ho capito che aveva bisogno di far pratica!»

Bruenor scosse la testa, egli stesso sorpreso dall'immenso orgoglio che provava per Wulfgar, anche se ovviamente non glielo avrebbe detto per non montargli la testa. «Hai perso lo smalto!» gridò di nuovo, tornando alla testa del clan. I nani intonarono un canto ritmico, un antico motivo che un tempo era riecheggiato sulle pareti argentee della loro patria perduta.

Bruenor si voltò a guardare i suoi avventurosi amici e si domandò since-

ramente che cosa sarebbe rimasto del covo dei giganti quando lui e i suoi nani fossero tornati.

17
Vendetta

I nani, coperti dalla pesante armatura, continuarono instancabilmente la loro marcia. Erano venuti pronti per la guerra: alcuni portavano pesanti sacchi, altri avevano in spalla grosse travi di legno.

Molto probabilmente l'ipotesi dell'elfo sulla direzione dalla quale sarebbero giunti i rinforzi era giusta, e Bruenor sapeva esattamente dove attenderli. C'era soltanto un passo da cui si poteva accedere facilmente alla valle rocciosa: il Salto della Valle, che era al di sopra del livello della tundra ma sotto le pendici meridionali della montagna.

Sebbene avessero marciato senza sosta per metà della notte e gran parte della mattina, i nani si misero subito al lavoro. Non avevano idea dell'ora in cui sarebbero giunti i giganti, anche se probabilmente ciò non sarebbe accaduto durante le ore di luce; volevano assicurarsi che tutto fosse pronto. Bruenor era deciso a vincere rapidamente quella battaglia, e con perdite minime tra le sue file. In alto, in alcuni punti strategici della montagna, furono messe delle vedette di guardia, ed altre squadre di ricognizione furono mandate nella pianura. Sotto le direttive di Bruenor il resto del clan preparò la zona per un'imboscata. Un gruppo si mise a scavare una trincea e un altro cominciò a mettere insieme le travi per ottenere due balestre. I pesanti balestrieri, intanto, cercavano le posizioni più vantaggiose tra i macigni o sulla vicina montagna da cui poter sferrare il loro attacco.

Poco dopo tutto era pronto, ma i nani non si fermarono a riposare, continuando invece a setacciare ogni centimetro della zona per scoprire ogni possibile vantaggio da guadagnare sui verbeeg.

Nel tardo pomeriggio, quando il sole si era già in parte immerso sotto la linea dell'orizzonte, una delle vedette annunciò di aver visto giungere da est, in lontananza, una nube di dimensioni sempre crescenti. Poco dopo giunse un soldato di ricognizione dalla pianura: egli riferì che una truppa formata da venti verbeeg e da almeno un'altra ventina di orchi stava correndo a tutta velocità verso il Salto della Valle.

Bruenor fece un segnale ai balestrieri nelle loro posizioni nascoste. Una truppa ispezionò la mimetizzazione delle balestre ed aggiunse alcuni ritocchi, quindi i guerrieri più forti del clan, compreso Bruenor, si infilarono in

piccole buche scavate lungo il sentiero del Salto della Valle, conservando le zolle di erba folta in modo da potersene poi ricoprire.

Sarebbero stati loro a colpire per primi.

* * *

Drizzt e Wulfgar si erano messi in posizione tra i macigni del Monte Kelvin, sopra il covo dei giganti; avevano dormito a turno durante il giorno. L'unica preoccupazione dell'elfo era che alcuni dei giganti potessero uscire dal covo per andare incontro ai rinforzi, annullando così il vantaggio della sorpresa su cui contavano i nani.

Dopo alcune ore senza eventi di rilievo, le preoccupazioni di Drizzt si rivelarono giuste; Wulfgar, mentre l'elfo riposava all'ombra di un masso, continuava la sua sorveglianza, riuscendo appena a scorgere le porte di legno nascoste dietro ai cespugli, ma udì chiaramente il cigolio dei cardini quando una di esse si aprì. Attese qualche momento prima di svegliare l'amico, per assicurarsi che stessero veramente uscendo dei giganti.

Poi udì delle voci provenire dall'oscurità della porta aperta, e tutt'a un tratto una mezza dozzina di verbeeg emerse alla luce del sole. Wulfgar si girò verso Drizzt, ma lo trovò già in piedi dietro di sé, che strizzava i grandi occhi per scrutare i giganti nella luce abbagliante.

«Non so cos'abbiano in mente,» disse Wulfgar a Drizzt.

«Stanno cercando i compagni dispersi,» replicò Drizzt, il quale aveva sentito, grazie al suo udito particolarmente acuto, alcuni brani della conversazione che aveva avuto luogo all'interno del covo: a questi verbeeg era stato ordinato di trovare ad ogni costo, pur con la massima prudenza, la pattuglia assente da parecchio tempo, o almeno di determinare in quale direzione potesse essere andata. Dovevano ritornare quella sera stessa, con o senza gli altri.

«Dobbiamo avvertire Bruenor,» disse Wulfgar.

«Questo gruppo troverebbe i compagni morti molto prima del nostro ritorno,» replicò Drizzt. «Inoltre credo che Bruenor abbia già abbastanza giganti da affrontare.»

«Che facciamo, allora?» domandò Wulfgar. «Se loro si aspettano guai, il covo sarà sicuramente dieci volte più difficile da espugnare.» Il barbaro notò di nuovo una strana luce negli occhi dell'elfo.

«Ma se questi giganti non tornano, quelli del covo non ne sapranno più di prima,» disse Drizzt in tono pratico, come se il fatto di fermare sei ver-

beeg non fosse che un piccolo ostacolo. Wulfgar ascoltava incredulo, pur avendo compreso ciò che Drizzt aveva in mente.

L'elfo notò l'apprensione di Wulfgar e fece un ampio sorriso. «Forza, ragazzo,» disse con voce decisa, usando quell'appellativo un po' condiscendente per stimolare il suo orgoglio. «Ti sei addestrato duramente molte settimane, per prepararti ad un momento come questo.» Saltò con agilità un piccolo crepaccio tra due massi e si voltò a guardare Wulfgar, con gli occhi che gli scintillavano al riverbero della luce pomeridiana.

«Forza,» ripeté l'elfo, con un cenno della mano. «Sono soltanto in sei!»

Wulfgar scosse la testa e sospirò rassegnato. Durante le settimane di addestramento aveva conosciuto Drizzt sotto le vesti di uno schermitore controllato e micidiale, che soppesava ogni fendente e colpiva con tranquilla precisione. Ma negli ultimi due giorni aveva visto anche un aspetto eccessivamente ardito - o addirittura temerario - del carattere dell'elfo. L'incontrollabile fiducia che l'elfo nutriva verso se stesso fu l'unica cosa a convincerlo che non era un suicida; fu insomma l'unico motivo per il quale Wulfgar si decise a seguirlo contro il proprio parere. Si domandò se la fiducia che riponeva in lui avesse o meno un limite.

In quell'istante ebbe la netta sensazione che Drizzt un giorno o l'altro l'avrebbe cacciato in una situazione senza via d'uscita.

* * *

La pattuglia dei giganti avanzò per un po' verso sud, seguita segretamente da Drizzt e Wulfgar. I verbeeg non trovarono nessuna traccia dei compagni dispersi nelle vicinanze, e temettero di avvicinarsi troppo alle miniere dei nani, perciò invertirono bruscamente la marcia verso nordest in direzione della roccia piatta dove aveva avuto luogo la scaramuccia.

«Dobbiamo attaccarli presto,» disse Drizzt al suo compagno. «Circondiamo la nostra preda.»

Wulfgar annuì. Qualche tempo dopo giunsero in una zona accidentata, coperta di pietre aguzze, dove lo stretto sentiero diventava tortuoso e poi cambiava bruscamente direzione. Il suolo formava una leggera salita, e i due compagni si resero conto che il sentiero finora percorso li avrebbe portati sull'orlo di un piccolo abisso; la luce si era affievolita tanto da renderli poco visibili. Drizzt e Wulfgar si scambiarono sguardi d'intesa: era giunta l'ora dell'azione.

Drizzt, di gran lunga il più esperto dei due in fatto di battaglie, intuì ra-

pidamente quale metodo d'attacco offrisse maggiori possibilità di successo. Fece silenziosamente segno a Wulfgar di fermarsi. «Dobbiamo colpire e poi andarcene,» sussurrò, «e poi colpire di nuovo.»

«Non è un compito facile, con un nemico che sta sul chi va là,» disse Wulfgar.

«Ho con me qualcosa che potrebbe aiutarci.» L'elfo tirò giù lo zaino che portava in spalla e ne estrasse la statuetta che egli chiamava la sua ombra. Quando il magico felino apparve all'improvviso, il barbaro balzò via per lo spavento.

«Che genere di demone hai evocato?» gridò a voce piuttosto alta, stringendo in pugno Aegis-fang talmente forte che il sangue non gli scorreva più nelle nocche della dita.

«Guenhwyvar non è un demone,» lo rassicurò Drizzt. «È un amico e un prezioso alleato.» Il felino ringhiò, come se avesse capito tutto, e Wulfgar indietreggiò di un passo.

«Ma neanche una bestia naturale,» ribatté il barbaro. «Io non combatterò al fianco di un demone evocato per stregoneria!» I barbari della Valle del Vento Ghiacciato non temevano né uomini né bestie, ma la magia nera gli era assolutamente estranea, e la loro ignoranza li rendeva vulnerabili.

«Se i verbeeg verranno a sapere la verità sulla pattuglia dispersa, Bruenor e il suo clan si troveranno in pericolo,» disse Drizzt con voce cupa. «La pantera ci aiuterà a fermare questo gruppo. Vuoi che le tue paure ostacolino il soccorso dei nani?»

Wulfgar raddrizzò le spalle e riacquistò la padronanza di sé. Il fatto d'esser stato piccato nell'orgoglio, e che la minaccia contro i nani fosse reale, lo costrinsero a metter momentaneamente da parte la sua repulsione per la negromanzia. «Manda via quella bestia, non abbiamo bisogno di nessun aiuto.»

«Col suo aiuto, invece, saremo certi di sconfiggerli tutti. Io non voglio mettere a repentaglio la vita del nano a causa del tuo disagio.» Drizzt sapeva che ci sarebbero volute molte ore prima che Wulfgar accettasse l'alleanza con Guenhwyvar, e forse non l'avrebbe mai accettata; ma ora tutto quello che gli occorreva era la collaborazione di Wulfgar nell'attacco.

I giganti avevano marciato per parecchie ore. Drizzt li osservò pazientemente finché la compattezza della loro formazione non cominciò ad allentarsi, e uno o due mostri di tanto in tanto restavano indietro. Le cose si stavano evolvendo proprio come aveva sperato.

Il sentiero formava un'ultima curva tra due giganteschi macigni, poi si

allargava notevolmente e saliva più ripido fino alla spianata finale che conduceva al bordo del crepaccio. A quel punto cambiava bruscamente direzione e continuava lungo la cornice: una parete di solida roccia da un lato ed un precipizio roccioso dall'altro. Drizzt fece segno a Wulfgar di stare pronto, e poi mandò in azione la pantera.

* * *

Il drappello di guerra, costituito da venti verbeeg ed una quindicina di orchi dietro di loro, marciava a passo tranquillo e raggiunse il Salto della Valle a notte inoltrata. C'erano più mostri di quanto i nani non si fossero inizialmente aspettati ma, per quanto riguardava gli orchi, sapevano come affrontarli senza eccessiva preoccupazione. Erano i giganti la parte più difficile di quella battaglia.

La lunga attesa non aveva affatto allentato la tensione nervosa dei nani; nessuno del clan dormiva da più di un giorno, ma rimasero ben lucidi ed ansiosi di vendicare i loro amici.

Il primo verbeeg avanzò sul campo in salita senza incidenti, ma quando l'ultimo del drappello d'invasori raggiunse i confini della zona d'imboscata, i nani di Mithril Hall attaccarono. Il primo a colpire fu il gruppo di Bruenor, che balzò fuori dalle buche per trovarsi proprio accanto a un gigante o ad un orco, abbattendo il bersaglio più vicino. Miravano i loro colpi in modo da azzoppare l'avversario, attenendosi al principio fondamentale della filosofia di guerra tra giganti e nani: il bordo affilato di un'ascia recide il tendine e i muscoli dietro al ginocchio, mentre la testa piatta di un martello sfonda la rotula.

Bruenor abbatté un gigante con una sventola, poi si diede alla fuga, ma si trovò di fronte la spada sguainata di un orco. Non avendo il tempo d'incrociare le armi, egli lanciò la scure per aria, gridando, «Prendilo!» L'orco seguì stupidamente con lo sguardo la traiettoria dell'ascia; a quel punto Bruenor lo fece stramazzare assestandogli un colpo sul mento con la testa munita di elmo, acchiappò l'ascia al volo e sgattaiolò via nella notte, fermandosi solo un attimo per appioppare un calcio all'orco.

I mostri erano stati colti totalmente di sorpresa e molti di loro giacevano già a terra, urlando di dolore. Poi vennero messe in funzione le balestre. I missili a testa di lancia fecero saltare in aria le file di prima linea, mandando a sbattere i giganti tra loro oppure abbattendoli come birilli. I balestrieri balzarono fuori dal loro nascondiglio e lanciarono un micidiale sbarramen-

to, poi abbandonarono gli archi e caricarono giù per il pendio della montagna. Il gruppo di Bruenor, che aveva adottato la consueta formazione a «V», si ributtò nella mischia.

I mostri non ebbero più modo di raggrupparsi, ed anche quando riuscirono finalmente a sollevare le armi per reagire, le loro file erano state decimate.

La Battaglia di Salto della Valle si concluse in tre minuti.

Nemmeno un nano era ferito seriamente, mentre tra i mostri invasori era rimasto vivo soltanto l'orco che Bruenor aveva messo k.o.

* * *

Guenhwyvar comprese i desideri del suo padrone e balzò silenziosamente tra le pietre, tenendosi su un lato del sentiero; poi avanzò verso i verbeeg, in alto, e si sistemò sulla parete rocciosa sopra al sentiero. Stava tutto accucciato, simile ad una della tante ombre che si andavano addensando al calar della sera. Il primo gigante passò sotto di lui, ma il felino attese obbediente il momento più adatto, restando immobile come una statua. Drizzt e Wulfgar gli strisciarono accanto, muovendosi furtivamente entro il campo visivo della parte posteriore della pattuglia.

L'ultimo gigante, un verbeeg straordinariamente grasso, si fermò un attimo per riprendere fiato.

Guenhwyvar colpì rapidamente.

La flessuosa pantera balzò giù dalla parete e lacerò la faccia del gigante coi lunghi artigli, poi continuò il suo salto oltre il mostro, utilizzandone l'enorme spalla come un trampolino, e tornò in un altro punto della parete. Il gigante ululò di dolore afferrandosi la faccia maciullata.

Aegis-fang lo colpì alla nuca, facendolo piombare nel precipizio.

A quelle grida di dolore, il gigante che si trovava in coda al gruppo si precipitò giù per il sentiero e svoltò l'ultima curva appena in tempo per veder ruzzolare il suo sventurato compagno giù per la gola rocciosa. Il grosso felino non esitò neanche un attimo: piombò sulla sua seconda vittima, conficcandogli nel petto i suoi artigli affilati; quindi affondò le zanne lunghe cinque centimetri nel collo carnoso, e il sangue sgorgò a fiotti. Guenhwyvar teneva saldamente il nemico nella morsa delle sue quattro zampe, per impedirgli di reagire, ma il gigante stordito fu appena in grado di sollevare le braccia prima di sprofondare nel buio più nero.

Poiché il resto della pattuglia stava accorrendo a gran velocità, Guen-

hwyvar balzò via, lasciando il nemico ad annaspare morente nel suo proprio sangue. Drizzt e Wulfgar si appostarono dietro ai macigni su entrambi i lati del sentiero: l'elfo con le scimitarre sguainate, e il barbaro stringendo in pugno il martello che gli era tornato indietro.

Il felino continuò a recitare, con la consueta sicurezza, la scena che aveva già eseguito molte altre volte insieme al suo padrone, pienamente consapevole del vantaggio della sorpresa. Esitò un momento finché il resto dei giganti non lo ebbe avvistato, poi schizzò giù per il sentiero, sfrecciando tra le rocce dietro alle quali erano nascosti Drizzt e Wulfgar.

«Accidenti!» gridò uno dei verbeeg, senza preoccuparsi dei compagni agonizzanti. «È un enorme gattone! Nero come le marmitte del cuoco!»

«Corrigli appresso!» schiamazzò un altro. «Chi lo acchiappa si farà una bella pelliccia!» Saltarono oltre i corpi dei giganti caduti e, senza pensarci un attimo, si precipitarono all'inseguimento della pantera giù per il sentiero.

Drizzt si trovava adesso accanto ai giganti; lasciò passare i primi due, concentrandosi sui due che restavano. Improvvisamente balzò fuori dal masso, parandoglisi davanti: conficcò la scimitarra sinistra nel petto del primo, mentre accecava l'altro con un fendente di destra sugli occhi. Usando la scimitarra affondata nel primo gigante come un perno, l'elfo ruotò su se stesso dietro al nemico barcollante, ed infilò l'altra lama nella schiena dell'altro mostro. Poi estrasse entrambe le lame dai corpi con una lieve torsione, fuggendo con agilità mentre i giganti feriti a morte stramazzavano al suolo.

Anche Wulfgar aveva lasciato passare il primo gigante; il secondo si era fermato proprio alla stessa altezza del barbaro quando Drizzt aveva attaccato gli ultimi due. Il gigante si arrestò e si girò di scatto, deciso ad aiutare gli altri, ma da dietro il macigno Wulfgar lanciò Aegis-fang in un rapidissimo arco che atterrò proprio sul petto del verbeeg. Il mostro ricadde sulla schiena, mentre l'aria gli veniva letteralmente spremuta via dai polmoni. Wulfgar invertì subito la rotta e lanciò Aegis-fang nella direzione opposta: il gigante che si trovava in testa alla pattuglia si girò giusto in tempo per prenderselo in faccia.

Senza esitare, Wulfgar piombò addosso al gigante più vicino, ancora a terra, e strinse le sue braccia poderose attorno al collo massiccio del mostro. Il gigante si riebbe subito ed ingaggiò un violento corpo a corpo col barbaro: pur essendo ancora seduto, non ebbe difficoltà a sollevare da terra il nemico, di corporatura più piccola. Ma gli anni trascorsi a battere il ferro

col martello e a spaccare le pietre avevano dotato il barbaro di muscoli d'acciaio; egli rafforzò la presa intorno al collo del gigante e ruotò lentamente le braccia. Con uno schiocco sonoro, la testa del verbeeg ricadde inerte da un lato.

Il gigante che Drizzt aveva accecato adesso frustava l'aria con l'enorme mazza, come impazzito da un furioso dolore; l'elfo continuava a muoversi, saltellandogli sul fianco vulnerabile non appena se ne presentava l'occasione, e vibrando una stoccata dopo l'altra nel corpo del mostro ormai indifeso. Drizzt mirava a qualche punto vitale che gli permettesse di finire il suo avversario senza essere colpito.

Con Aegis-fang saldamente stretto in pugno, Wulfgar si avvicinò al verbeeg colpito in faccia per assicurarsi che fosse morto; nel frattempo teneva un occhio fisso sul sentiero, per avvistare il ritorno di Guenhwyvar: dopo aver constatato ciò di cui era capace il potente felino una volta all'opera, egli non aveva alcun desiderio di trovarglisi faccia a faccia.

Quando anche l'ultimo gigante giacque morto, Drizzt si affrettò a raggiungere l'amico. «Non hai ancora compreso del tutto la tua bravura in battaglia!» rise, dandogli una pacca sulla spalla. «Nemmeno sei giganti possono tenerci testa!»

«Adesso andiamo a cercare Bruenor?» domandò Wulfgar, pur vedendo che negli occhi violetti dell'elfo continuava a scintillare la pericolosa fiamma. Capì che non era ancora giunto il momento di andarsene.

«Non ce n'è bisogno,» replicò Drizzt. «Sono sicuro che i nani hanno la situazione sotto controllo.»

«Però abbiamo un problema,» egli continuò. «Siamo stati in grado di uccidere il primo gruppo di giganti ed abbiamo ancora il fattore sorpresa dalla nostra parte. Ma presto, a causa dell'assenza di altri sei, tutto il covo starà ben all'erta per cogliere qualsiasi segno di pericolo.»

«I nani dovrebbero tornare domattina,» disse Wulfgar. «Possiamo attaccare il covo prima di mezzogiorno.»

«Troppo tardi,» disse Drizzt, fingendosi deluso. «Temo proprio che tu ed io dovremo colpire stanotte, senza indugio.»

Wulfgar non fu sorpreso, tanto che non tentò nemmeno di obiettare. Temeva che stessero sopravvalutando la loro forza, e che il piano dell'elfo fosse temerario, ma cominciava ad accettare un fatto incontestabile: avrebbe seguito Drizzt in qualsiasi avventura, per quanto scarse fossero le possibilità di salvarsi.

Inoltre cominciava ad ammettere a se stesso che gli piaceva la vita ri-

schiosa al fianco dell'elfo scuro.

18
Il covo di Biggrin

Drizzt e Wulfgar furono piacevolmente sorpresi quando trovarono l'entrata sul retro del covo dei verbeeg, che era situato in alto, su un ripido pendio roccioso del versante occidentale. Il terreno ai piedi delle rocce era disseminato di mucchi d'immondizia e di ossa, mentre dall'apertura della caverna usciva una striscia di fumo sottile ma regolare, che diffondeva nell'aria circostante l'odore del montone arrostito.

I due compagni si accovacciarono per un po' tra i cespugli sotto l'entrata, studiando l'attività che si svolgeva all'interno. Intanto era sorta la luna, che spandeva un forte chiarore nella notte. «Mi domando se saremo in tempo per la cena,» scherzò l'elfo, con un sorrisetto obliquo. Wulfgar scosse la testa e rise per l'atteggiamento misterioso dell'amico.

Malgrado i rumori provenienti dalle ombre accanto all'apertura, costituiti dal fracasso delle pentole e da voci occasionali, fino a poco tempo prima che la luna tramontasse nessun gigante comparve fuori dalla caverna. Poi un grasso verbeeg, presumibilmente il cuoco del covo a giudicare dal suo abbigliamento, uscì fuori con passo strascicato e scaricò un grosso calderone di ferro pieno di spazzatura sulla discesa.

«Questo è mio,» disse Drizzt, con tono improvvisamente serio. «Puoi trovare un modo di distrarlo?»

«Il felino farà al caso nostro,» rispose Wulfgar, benché non fosse particolarmente entusiasta all'idea di trovarsi solo con Guenhwyvar.

Drizzt strisciò su per il pendio roccioso, cercando di restare nell'ombra. Sapeva che la luce lunare l'avrebbe reso vulnerabile finché non fosse giunto sopra l'entrata, ma quell'arrampicata si rivelò più difficile di quanto avesse immaginato e quindi dovette procedere lentamente. Quando fu quasi a destinazione sentì il gigante muoversi accanto all'apertura: a quanto pareva, stava sollevando un altro mucchio di spazzatura da buttare.

Ma l'elfo non aveva via di scampo; qualcuno chiamò il cuoco dall'interno, distogliendone così l'attenzione. Consapevole del poco tempo disponibile per raggiungere la salvezza, Drizzt percorse d'un balzo gli ultimi passi che lo separavano dal livello della porta e sbirciò dall'angolo dentro la cucina illuminata con le torce.

La stanza aveva una forma più o meno quadrata, e sulla parete di fronte

all'entrata c'era un grande forno di pietra; accanto al forno c'era una porta di legno appena socchiusa, e dietro di essa si udivano parecchie voci di giganti. Il cuoco non si vedeva da nessuna parte, ma per terra vicino alla porta c'era un calderone pieno di spazzatura.

«Tornerà presto,» mormorò tra sé l'elfo, mentre strisciava silenziosamente su per la parete, da un appiglio all'altro, fino a giungere sopra l'entrata della caverna. Ai piedi del pendio Wulfgar sedeva completamente immobile nonostante la tensione nervosa, mentre Guenhwyvar passeggiava avanti e indietro di fronte a lui.

Qualche minuto dopo il cuoco uscì con il bidone; mentre quello scaricava l'immondizia, Guenhwyvar balzò in vista ai piedi della discesa e ringhiò con lo sguardo puntato verso il gigante.

«Ah, vattene via di qui, brutto gatto rognoso,» disse sgarbatamente il gigante, senza essere affatto impressionato né sorpreso dalla comparsa della pantera nera, «prima che io ti spiaccichi la testa e ti schiaffi in pentola!»

Ma la minaccia del verbeeg era inutile: infatti mentre agitava l'enorme pugno in direzione del felino, che attirava tutta la sua attenzione, un'ombra scura, e cioè Drizzt Do'Urden, gli piombò addosso dalla parete. Con le scimitarre già sguainate l'elfo non perse tempo e gli tagliò la gola da parte a parte. Senza nemmeno un grido il verbeeg ruzzolò giù tra le rocce e finì in mezzo al resto della spazzatura. Tutt'a un tratto Drizzt fu sulla soglia della caverna e si guardò attorno, pregando che nessun altro gigante fosse entrato in cucina.

Per il momento era al sicuro, la stanza era vuota. Drizzt fece segno a Wulfgar e Guenhwyvar, che intanto stavano salendo in cima al pendio, di seguirlo silenziosamente. La cucina era piccola (per dei giganti) e poco fornita. Appoggiato alla parete di destra c'era un tavolo coperto di parecchie pentole; accanto ad esso stava un tagliere in cui era conficcata una vistosa mannaia arrugginita, che apparentemente non veniva lavata da settimane. In alto, a sinistra, c'erano alcuni scaffali contenenti spezie, erbe ed altre provviste. L'elfo si mise ad esaminarli, mentre Wulfgar sbirciava nella stanza adiacente - che invece era occupata.

Quest'area, anch'essa quadrata, era un po' più grande della cucina. Un lungo tavolo divideva la stanza a metà; sulla parete opposta a dov'era lui, Wulfgar vide una seconda porta; tre giganti sedevano ad un lato del tavolo vicino a Wulfgar, un quarto stava in piedi tra loro e la porta, ed altri due erano seduti dalla parte opposta. I giganti del gruppo si stavano abbuffando di stufato di montone, insultandosi e provocandosi a vicenda - una tipica

cena tra i verbeeg. Wulfgar notò con un interesse più che casuale che i mostri strappavano la carne dalle ossa con le mani nude: nella stanza non c'erano armi.

Tenendo in mano un sacchetto che aveva trovato sulle mensole, Drizzt sguainò di nuovo la scimitarra e si avvicinò a Wulfgar insieme a Guenhwyvar. «Sei,» sussurrò il giovane barbaro, indicando la stanza, poi alzò Aegis-fang e annuì con aria impaziente. Drizzt sbirciò attraverso la porta e formulò rapidamente un piano d'attacco.

Egli additò Wulfgar, poi la porta. «Destra,» sussurrò; quindi indicò se stesso. «Dietro di te, sinistra.»

Wulfgar lo comprese perfettamente, ma si domandò come mai non avesse incluso Guenhwyvar, perciò additò il felino.

Drizzt scrollò le spalle e sorrise semplicemente, e Wulfgar capì: anche lo scettico barbaro sapeva ormai che Guenhwyvar avrebbe intuito da solo quand'era il momento di intervenire.

Wulfgar si scrollò i muscoli formicolanti per la tensione nervosa e impugnò saldamente Aegis-fang. Dopo una rapida strizzata d'occhio al suo compagno irruppe nella stanza e piombò sul bersaglio più vicino: si trattava dell'unico dei giganti ad essere in piedi in quel momento; questi non poté far altro che girarsi e guardare in faccia il suo aggressore: Aegis-fang, infatti, roteò in basso e risalì con micidiale precisione, sfondandogli lo stomaco, poi continuò a salire e gli spappolò la parte bassa del petto. Con incredibile forza Wulfgar sollevò l'enorme mostro a più di un metro da terra, poi lo lasciò cadere ai suoi piedi tutto rotto e senza più fiato, e pianificò il prossimo attacco.

Drizzt, con la pantera alle calcagna, si lanciò verso i due giganti sbalorditi che erano seduti al tavolo sulla sinistra; aprì il sacco con un brusco movimento rotatorio, e accecò i due con una nuvola di farina. Passando, l'elfo sgozzò rapidamente uno dei verbeeg impolverati con la sua scimitarra, poi fece una capriola all'indietro e si ritrovò ad un capo della tavola. Guenhwyvar saltò addosso all'altro gigante, strappandogli via l'inguine con le potenti zanne.

I due verbeeg sul lato opposto del tavolo furono i primi del gruppo ad avere una vera e propria reazione. Uno balzò in piedi, pronto ad affrontare l'assalto vorticoso di Drizzt, mentre il secondo, avendo inconsciamente intuito d'essere il prossimo bersaglio di Wulfgar, si precipitò verso la porta sul retro.

Wulfgar comprese immediatamente che il gigante si stava dando alla fu-

ga, e senza esitare gli scagliò addosso Aegis-fang; se Drizzt, che in quel momento stava facendo una capriola sul tavolo, avesse visto quanto era vicino ad intercettare la traiettoria del martello roteante, avrebbe potuto prendere l'amico a male parole, ma il martello raggiunse il suo bersaglio, abbattendosi sulla spalla del verbeeg e schiacciandolo contro il muro con forza sufficiente da rompergli l'osso del collo.

Il gigante sgozzato da Drizzt giaceva a terra con le mani sulla gola, nel vano tentativo di stagnare il fiotto di sangue che ne sprizzava via. E la pantera si sbarazzò facilmente dell'altro. Rimanevano solo due verbeeg contro cui combattere.

Drizzt terminò la sua capriola ed atterrò in piedi sul lato opposto del tavolo, schivando agilmente la stretta del gigante in attesa, poi guizzò via, mettendosi tra il suo avversario e la porta. Il gigante tese in avanti le enormi mani, fece un giro su se stesso e gli si precipitò addosso, ma l'elfo aveva già estratto le scimitarre, intrecciandole in una macabra danza di morte. Le lame balenavano come saette, tranciando ad una ad una le dita nodose del gigante, che finivano turbinando sul pavimento; presto il verbeeg si ritrovò con soltanto due monconi sanguinanti al posto delle mani: impazzito dal dolore e dalla collera, roteava le braccia ormai simili a mazze con furia indicibile, ma la scimitarra di Drizzt gli penetrò di lato nel cranio, ponendo termine alla sua follia.

Nel frattempo l'ultimo gigante si era scagliato addosso al barbaro disarmato; gli avvolse le enormi braccia intorno al corpo e lo sollevò per aria, tentando in tal modo di strizzargli via la vita. Wulfgar irrigidì i muscoli nel disperato tentativo di impedire al nemico di spezzargli le ossa della schiena.

Il barbaro non riusciva quasi più a respirare; esasperato, picchiò il pugno sul mento del gigante, e sollevò il braccio per appioppargli un altro colpo.

Ma a quel punto, grazie all'incantesimo creato da Bruenor, il magico martello da guerra gli tornò in mano; urlando di gioia Wulfgar lo afferrò per il manico e cavò un occhio al gigante. Questi allentò la presa, barcollando all'indietro per l'agonia: l'ambiente circostante si trasformò in una nebbia confusa di dolore, perciò non vide Aegis-fang che s'inarcava sopra la testa di Wulfgar, diretto a gran velocità contro il suo cranio. Il verbeeg sentì una calda esplosione, mentre il martello gli spaccava la testa in due e scagliava il suo corpo senza vita contro il tavolo, scaraventando sul pavimento la carne di montone e lo stufato.

«Non buttar via il cibo!» gridò Drizzt con finta rabbia, chinandosi a rac-

cogliere una braciola dall'aspetto particolarmente succulento.

Improvvisamente udirono passi di pesanti stivali e grida che giungevano dal corridoio dietro alla seconda porta. «Torniamo fuori!» urlò Wulfgar girandosi verso la cucina.

«Fermati!» gridò Drizzt. «Il divertimento è appena cominciato!» Poi indicò un tunnel scarsamente illuminato dalla luce di qualche torcia, la cui apertura era sulla parete di sinistra della stanza. «Per di qua! Svelto!»

Wulfgar sapeva di stare sfidando la fortuna, ma ancora una volta si trovò a dar ascolto all'elfo.

E ancora una volta si accorse di avere il sorriso sulle labbra.

Wulfgar oltrepassò i pesanti sostegni di legno all'entrata del tunnel e si mise a correre nell'oscurità. Aveva percorso circa dieci metri, con Guenhwyvar che gli stava fin troppo vicino con le sue lunghe falcate, quando si accorse che Drizzt non lo stava seguendo; si girò giusto in tempo per vedere l'elfo entrare con aria distratta nel tunnel, oltre le travi di legno. Le sue scimitarre erano nel fodero: invece teneva in mano un lungo pugnale, sulla cui punta tagliente era infilzato un pezzo di montone.

«E i giganti?» domandò Wulfgar nell'oscurità.

Drizzt si spostò di lato, nascondendosi dietro ad una delle travi massicce. «Proprio dietro di me,» spiegò in tono calmo, mentre addentava un altro morso del suo pasto. Wulfgar rimase a bocca aperta per lo stupore nel vedere un branco di verbeeg che, con la bava alla bocca, si gettavano nel tunnel, senza accorgersi della presenza dell'elfo nascosto.

«Prayne de crabug ahm keike reinedere be-yogt iglo kes gron!» gridò Wulfgar girandosi di scatto e precipitandosi giù per il corridoio, nella speranza che non si trattasse di un vicolo cieco.

Nel toglierla dalla punta del pugnale, la braciola gli cadde a terra, e Drizzt imprecò silenziosamente per quello spreco di buon cibo. Leccò la lama della daga e si mise pazientemente in attesa. Quando l'ultimo verbeeg gli passò davanti con fracasso, balzò fuori dal nascondiglio, tagliò in fretta il ginocchio del gigante e scappò via dietro l'altro lato della trave. Il gigante ferito ululò di dolore, ma quando i suoi compagni si girarono l'elfo era ormai invisibile.

Wulfgar svoltò dietro a una curva e si appoggiò contro la parete, indovinando con facilità che cosa avesse interrotto l'inseguimento: avendo compreso che c'era un altro intruso accanto all'uscita, i giganti avevano invertito la rotta.

Un verbeeg balzò fuori dal tunnel e, con le gambe divaricate e la mazza

pronta a colpire, gettava occhiate da una porta all'altra per capire in quale direzione fosse fuggito l'aggressore. Dietro di lui, Drizzt estrasse da ciascuno degli stivali un sottile coltello, e si domandò come mai i giganti fossero tanto stupidi da cadere due volte nello stesso tranello nello spazio di dieci secondi. Comunque l'elfo non aveva niente da eccepire sulla sua buona sorte, perciò si avvicinò alla vittima e, prima che i suoi compagni potessero emettere un solo grido d'avvertimento, gli conficcò un coltello nella coscia, recidendo il tendine. Il gigante vacillò di lato e Drizzt, saltellandogli vicino, si stupì del meraviglioso bersaglio costituito dalle vene gonfie del collo di un verbeeg quando serra la mascella per il dolore.

Ma l'elfo non aveva tempo per simili elucubrazioni; gli altri componenti del branco - cinque giganti rabbiosi - avevano mollato il compagno ferito nel tunnel ed erano già a pochi passi di distanza da lui. Egli cacciò in profondità il secondo coltello nel collo del verbeeg e si diresse verso la porta che conduceva all'interno del covo. Stava per farcela, sennonché si avvide che il primo gigante gli correva appresso con una pietra in mano. Di solito i verbeeg sono piuttosto abili nel lancio delle pietre, e questo era uno dei migliori: mirava alla sua testa, non protetta dall'elmo, e il colpo prometteva di cogliere nel segno.

Anche Wulfgar colpì nel segno. Aegis-fang fracassò la colonna vertebrale del gigante che passava accanto al compagno ferito, il quale rimase di stucco nel vederselo morire davanti all'improvviso, sotto la micidiale aggressione del feroce barbaro.

Con la coda dell'occhio Drizzt vide arrivare la pietra. Riuscì a chinarsi abbastanza da non beccarsela in testa, ma il pesante proiettile lo colpì alla spalla e lo scaraventò a terra. Il mondo gli turbinò intorno come se lui ne fosse stato l'asse; si sforzò di ritrovare l'orientamento, perché si rendeva conto che il gigante gli stava venendo addosso per finirlo. Ma tutto era sfuocato, attorno a lui; poi finalmente, riuscì a mettere a fuoco qualcosa che gli giaceva accanto alla faccia e vi tenne gli occhi fissi, nel tentativo di trovar la forza per fermare quel moto vorticoso.

Era il dito di un verbeeg.

L'elfo era di nuovo in sé; si sporse rapidamente per recuperare l'arma, ma era troppo tardi: il gigante torreggiava sopra di lui, con la mazza pronta per un colpo mortale.

Il gigante ferito si spostò nel mezzo del tunnel per far fronte all'attacco del barbaro, ma aveva la gamba tutta intorpidita e non riuscì a piantare saldamente i piedi per terra. Wulfgar, con in pugno Aegis-fang, lo spinse

violentemente da una parte e irruppe nella stanza. C'erano due giganti ad attenderlo.

Guenhwyvar sgusciò tra le gambe di un gigante e spiccò un balzo più in alto che poté, grazie ai suoi agili muscoli. Proprio nel momento in cui il verbeeg stava per assestargli un colpo di mazza, l'elfo a terra vide un'ombra nera sopra di sé: la guancia del gigante era adesso tutta lacerata. Drizzt comprese quel che era accaduto quando udì il felino appoggiare le zampe ovattate sul tavolo per spingersi in un salto attraverso la stanza. Un secondo gigante aveva adesso raggiunto il primo, ed entrambi stavano per colpire con le mazze, ma Drizzt aveva ormai guadagnato tutto il tempo che gli serviva. Con un movimento fulmineo, estrasse dal fodero una delle scimitarre e la conficcò nell'inguine del primo gigante. Il mostro si piegò in due per l'atroce dolore, facendo da scudo a Drizzt e beccandosi il colpo sulla nuca vibrato dal compagno. L'elfo borbottò un «Grazie» mentre rotolava sul cadavere; atterrò in piedi e sferrò nuovamente una stoccata verso l'alto, sollevando tutto il peso del corpo per seguire la lama.

Un altro gigante aveva pagato con la vita un momento d'esitazione: infatti, mentre l'attonito verbeeg guardava con orrore il cervello dell'amico spiaccicato su tutto il suo bastone, la lama ricurva dell'elfo gli era penetrata sotto la cassa toracica, aveva lacerato i polmoni e gli era giunta fino al cuore.

I secondi scorrevano lentamente per il gigante ferito a morte; il randello che gli era caduto di mano parve impiegare interi minuti prima di raggiungere il suolo. Col movimento appena percettibile di un albero abbattuto, il verbeeg scivolò via dalla scimitarra. Sapeva che stava cadendo, ma il pavimento non gli veniva mai incontro. Mai incontro...

Wulfgar sperò d'aver colpito il gigante ferito nel tunnel abbastanza forte da tenerlo lontano dalla mischia per un po' - si sarebbe trovato proprio nei guai se quello gli fosse venuto addosso da dietro. Aveva già il suo bel da fare con le parate e le controstoccate dei due giganti che stava affrontando adesso. Ma non aveva bisogno di preoccuparsi per la sua schiena, perché il verbeeg ferito si accasciò contro il muro del tunnel, ormai inconsapevole di ciò che gli succedeva intorno. E nella direzione opposta Drizzt si era appena sbarazzato degli altri due giganti; Wulfgar rise forte quando lo vide pulire la lama insanguinata e venirgli incontro. Anche uno dei verbeeg notò la presenza dell'elfo, e balzò via dal combattimento col barbaro per ingaggiarne un altro con il nuovo nemico.

«Ah, omuncolo schifoso, credi forse che puoi affrontarmi e vivere abba-

stanza da raccontarlo in giro?» ruggì il gigante.

Fingendosi disperato, Drizzt si guardò tutt'intorno: come al solito aveva trovato un modo facile di vincere quella lotta. Strisciando furtivamente sul ventre, Guenhwyvar era scivolato dietro ai corpi dei giganti morti, tentando di raggiungere una posizione favorevole. Drizzt fece un piccolo passo indietro, conducendo il gigante sul cammino del grosso gatto.

Il randello del gigante sbatté rumorosamente contro le costole di Wulfgar e lo spinse contro una trave di legno. Il barbaro, però, era fatto di un materiale più duro del legno, e accusò stoicamente il colpo, restituendolo con forza raddoppiata con Aegis-fang. Il verbeeg colpì di nuovo, e di nuovo Wulfgar reagì; stava combattendo quasi senza sosta da più di dieci minuti, ma un'ondata d'adrenalina gli corse nelle vene togliendogli tutta la stanchezza. Egli cominciò a riconoscere l'utilità delle interminabili ore di lavoro nelle miniere di Bruenor, e delle miglia e miglia di corsa insieme a Drizzt durante le loro sessioni di combattimento: ora i colpi iniziarono a cadere con frequenza crescente sul suo avversario ormai stanco.

Il gigante stava avanzando contro Drizzt. «Miserabile topo di fogna, sta' un po' fermo!» ringhiò. «E niente sporchi trucchi! Voglio proprio vedere come te la cavi in una lotta leale.»

Proprio mentre i due ingaggiavano un corpo a corpo, Guenhwyvar percorse d'un balzo i pochi passi che restavano e affondò le zanne in profondità nella caviglia del verbeeg. Di riflesso, il gigante si voltò a guardare quell'aggressore, ma si riprese subito e si girò verso l'elfo...

...Appena in tempo per vedere la scimitarra entrargli nel petto.

Drizzt rispose all'espressione sconcertata del mostro con una domanda. «Chi diavolo ti ha mai detto che io avrei combattuto lealmente?»

Il verbeeg barcollò via; la lama non l'aveva colpito al cuore, ma sapeva che quella ferita sarebbe stata fatale se non veniva curata. Il sangue scorreva a fiumi sulla tunica di pelle del mostro, il quale ansimava a fatica ogni volta che cercava di respirare. Drizzt alternava i suoi attacchi con quelli di Guenhwyvar, colpendo e schivando i fragorosi contraccolpi, mentre il suo fedele amico si avventava a sua volta sul mostro, dall'altra parte. Entrambi sapevano, ed anche il gigante lo sapeva, che quella lotta sarebbe presto finita.

Il gigante che combatteva contro Wulfgar non riusciva più, col suo pesante randello, a mantenere una posizione difensiva. Anche Wulfgar cominciava ad essere stanco, perciò intonò un vecchio canto di guerra della tundra, il Canto di Tempos, le cui note l'incitarono ad un ultimo sbarra-

mento. Egli attese che la mazza del verbeeg scendesse giù centimetro dopo centimetro con inesorabile regolarità, e poi gli scagliò addosso Aegis-fang una volta, due, e infine una terza volta. Wulfgar era talmente esausto che quasi crollò dopo il terzo colpo, ma il gigante giaceva ormai tutto accartocciato a terra. Il barbaro si chinò lentamente a raccogliere l'arma, poi osservò i due amici che tormentavano e facevano a pezzi il loro verbeeg.

«Ottimo lavoro!» rise Wulfgar quando anche l'ultimo gigante cadde morto al suolo.

Drizzt si avvicinò al barbaro, col braccio sinistro che gli penzolava inerte sul fianco; nel punto in cui la pietra l'aveva colpito la giubba e la camicia erano strappate, e la pelle nuda della spalla era gonfia e piena di lividi.

Wulfgar gettò uno sguardo sinceramente preoccupato a quella ferita, ma Drizzt rispose alla sua tacita domanda sollevando il braccio, sebbene con una smorfia di dolore. «Guarirà presto,» assicurò a Wulfgar. «È solo una brutta botta, e suppongo che sia un piccolo prezzo da pagare, dato che in cambio abbiamo tredici cadaveri di verbeeg!»

Dal tunnel giunse un gemito sommesso.

«Per ora sono ancora dodici,» lo corresse Wulfgar. «Pare che uno non abbia ancora tirato le cuoia.» Con un profondo respiro, Wulfgar alzò Aegis-fang e si apprestò a terminare l'opera.

«Aspetta un attimo, prima,» disse Drizzt, assillato da un pensiero fisso. «Quando i giganti ti hanno attaccato nel tunnel, tu hai gridato qualcosa nella tua lingua, credo. Che cos'hai detto?»

Wulfgar rise di cuore. «È un vecchio grido di battaglia della tribù dell'Alce,» spiegò. «Forza ai miei amici, e morte ai nemici!»

Drizzt guardò il barbaro con aria sospettosa, quindi si domandò fino a che punto arrivasse l'abilità di Wulfgar nel fabbricare bugie a richiesta.

* * *

Quando i due compagni e Guenhwyvar lo raggiunsero, il verbeeg ferito era ancora appoggiato alla parete del tunnel, col pugnale dell'elfo ancora conficcato nel ginocchio, saldamente incastrato tra due ossa. Il gigante li guardò con occhi pieni di odio, ma stranamente calmi.

«Pagherete caro tutto questo,» disse sputando addosso a Drizzt. «Biggrin si divertirà con voi, prima di uccidervi, statene certi!»

«Gli si è sciolta la lingua,» disse Drizzt a Wulfgar. Poi domandò, rivolto al gigante, «Biggrin?»

«È il capo del covo,» rispose quello. «Biggrin morirà dalla voglia d'incontrarvi.»

«Anche noi vogliamo incontrarlo!» tuonò Wulfgar. «È in debito con noi: una piccola questione riguardante due nani!» Al sentirlo pronunciare la parola nani, il gigante sputò di nuovo; la scimitarra di Drizzt guizzò all'improvviso e si fermò ad un centimetro dalla gola del mostro.

«Uccidetemi e fatela finita,» rise il gigante, in tono sinceramente distaccato. Quella disinvoltura innervosì Drizzt. «Io servo il mio grande padrone!» proclamò il gigante. «Gloria a chi muore per Akar Kessell!»

Wulfgar e Drizzt si scambiarono un'occhiata inquieta: non avevano mai visto una devozione tanto fanatica da parte di un verbeeg e ne furono turbati. Infatti il difetto principale dei verbeeg, che aveva sempre impedito loro di dominare le altre razze, benché più piccole, stava proprio nella loro ritrosia a dedicarsi con tutta l'anima ad una qualsiasi causa, e nell'incapacità di seguire un solo capo.

«Chi è Akar Kessell?» domandò Wulfgar.

Il gigante rise malvagiamente. «Se siete dalla parte delle città, lo saprete presto!»

«Credevo avessi detto che Biggrin è il capo di questo covo,» disse Drizzt.

«Della caverna, sì,» rispose il gigante. «E un tempo di una tribù. Ma adesso Biggrin esegue gli ordini del padrone.»

«Sento puzza di guai,» mormorò Drizzt a Wulfgar. «Hai mai sentito dire che un capo verbeeg cedesse il predominio a qualcun altro senza combattere?»

«Ho paura per i nani,» disse Wulfgar.

Drizzt si voltò verso il gigante e decise di cambiare argomento, in modo da potergli strappare qualche informazione più immediata riguardo alla loro situazione. «Cosa c'è alla fine di questo tunnel?»

«Niente,» rispose il verbeeg troppo in fretta. «Ehm, soltanto un posto dove noi dormiamo, ecco tutto.»

Leale ma stupido, osservò Drizzt. Poi si rivolse di nuovo a Wulfgar. «Dobbiamo stanare da quel luogo Biggrin e chiunque altro possa tornare indietro ad avvertire quell'Akar Kessell.»

«Di questo che ne facciamo?» domandò Wulfgar. Ma il gigante rispose al posto di Drizzt; l'illusione di conquiste di gloria lo spinse a cercare la morte al servizio del mago: egli irrigidì i muscoli, ignorando il dolore al ginocchio, e tirò un pugno ai due.

Aegis-fang gli fracassò la clavicola e il collo nello stesso momento in cui la scimitarra di Drizzt gli penetrava tra le costole e Guenhwyvar gli addentava le budella.

Ma la maschera di morte del gigante era un sorriso.

* * *

Il corridoio dietro la porta secondaria della stanza da pranzo non era illuminato, e i compagni dovettero staccare una torcia dal muro dell'altro corridoio e portarsela con sé. Man mano che procedevano a zig-zag giù per il lungo tunnel, inoltrandosi sempre di più nelle viscere della collina, scoprirono parecchie stanze, per lo più vuote; alcune tuttavia contenevano vari generi di provviste imballate: cibi, pelli, nonché mazze e lance di riserva. L'ipotesi di Drizzt fu che Akar Kessell progettasse di usare quella caverna come una base per il suo esercito.

Avanzarono per un po' nell'oscurità più assoluta e Wulfgar, a cui mancava la vista acuta nel buio dell'amico elfo, diventò sempre più nervoso man mano che la luce della torcia si affievoliva. Poi però giunsero in un'ampia stanza, di gran lunga la più grande che avessero visto, oltre la quale il tunnel sfociava all'aria aperta nella notte.

«Siamo arrivati all'entrata principale,» disse Wulfgar. «Ed è socchiusa. Credi che Biggrin se ne sia andato?»

«Sssh,» lo zittì Drizzt, a cui era parso di sentir provenire un rumore da destra; fece cenno a Wulfgar di rimanere nel mezzo della stanza con la torcia, mentre lui strisciava via nell'ombra.

Nell'udire le voci rauche dei giganti sopra di lui, Drizzt si fermò di colpo, pur non riuscendo a comprendere perché non ne vedeva le sagome voluminose. Poi s'imbatté in un grande caminetto e capì: le voci riecheggiavano attraverso la canna fumaria.

«Biggrin?» domandò Wulfgar avvicinandosi.

«Dev'essere lui,» concluse Drizzt. «Pensi di poter entrare su per il camino?»

Il barbaro annuì, aiutando Drizzt a salire per primo - dato che il suo braccio era ancora pressoché inservibile - e lo seguì, mentre Guenhwyvar rimase a far la guardia.

Il camino si snodava tortuosamente per alcuni metri, per poi arrivare ad un'intersezione: una parte conduceva alla stanza da cui provenivano le voci, mentre l'altra si assottigliava verso la superficie. La discussione si era

fatta adesso particolarmente accesa, e Drizzt volle andare ad indagare; Wulfgar lo teneva per i piedi in modo da aiutarlo a percorrere centimetro dopo centimetro l'ultimo tratto della discesa, che era quasi verticale. Appeso a testa in giù, Drizzt sbirciò da sotto al bordo del caminetto nella stanza, al cui interno c'erano tre giganti; uno accanto alla porta, sul lato opposto, che sembrava esser sul punto di andarsene, un secondo di schiena al caminetto, che subiva i rimbrotti del terzo, un gigante del gelo immensamente alto e grosso. Dal sorriso contorto e senza labbra che gli vide stampato in faccia, Drizzt comprese che si trattava di Biggrin.

«Abbi pietà, Biggrin!» implorava il gigante più piccolo.

«Sei scappato via da un combattimento,» lo fece tacere Biggrin, con lo sguardo torvo. «Hai lasciato i tuoi amici a morire!»

«No...» protestò il gigante, ma Biggrin non voleva più ascoltarlo, e con un colpo della sua enorme ascia gli staccò di netto la testa.

* * *

Quando uscirono dal camino, i due compagni trovarono Guenhwyvar ancora diligentemente di guardia. Il grosso felino ringhiò in segno di riconoscimento ma Wulfgar, non comprendendo che quelle fusa gutturali volevano essere un suono amichevole, fece un prudente passo indietro.

«Più giù dev'esserci un tunnel secondario che si diparte dal corridoio principale,» osservò Drizzt in tono serio, perché non c'era tempo di ridere dei timori dell'amico.

«Allora togliamoci questo pensiero,» disse Wulfgar.

Come l'elfo aveva previsto, trovarono il passaggio e presto giunsero ad una porta che, secondo i loro calcoli, li avrebbe condotti nella stanza in cui si trovavano i giganti. Si diedero una reciproca pacca sulla spalla per augurarsi buona fortuna e Drizzt accarezzò Guenhwyvar, ma Wulfgar si rifiutò di fare altrettanto. Poi fecero irruzione.

La stanza era deserta. La porta che Drizzt non aveva visto dal suo precedente nascondiglio nel caminetto era socchiusa.

* * *

Biggrin fece uscire dalla porta secondaria l'unico soldato rimasto, con un messaggio per Akar Kessell; il grosso gigante si sentiva profondamente umiliato, e sapeva che il mago non avrebbe accettato facilmente la perdita

di così tanti preziosi soldati. L'unica possibilità che aveva era quella di acciuffare i due guerrieri intrusi e sperare che le loro teste potessero placare l'ira del suo spietato capo. Il gigante premette l'orecchio contro la porta ed attese che le sue vittime entrassero nella stanza adiacente.

* * *

Wulfgar e Drizzt oltrepassarono la seconda porta ed entrarono in una stanza lussuosa, col pavimento adorno di morbide pellicce e di enormi, soffici cuscini. Altre due porte conducevano fuori dalla stanza; oltre una di esse, leggermente aperta, si vedeva un corridoio buio, mentre l'altra era chiusa.

Tutt'a un tratto Wulfgar fermò Drizzt tendendo il palmo della mano e gli fece segno di far silenzio; era entrata in gioco l'ineffabile qualità di un vero guerriero, il sesto senso che gli permette di intuire i pericoli nascosti. Il barbaro si girò lentamente verso la porta chiusa e sollevò Aegis-fang sulla testa, tendendo l'orecchio per cogliere un rumore che confermasse i suoi sospetti. Non udì nulla ma si fidò ugualmente del proprio istinto, ruggì il nome di Tempos e lanciò il martello, che fracassò la porta con un gran fragore e ne abbatté le assi - insieme a Biggrin - sul pavimento.

Drizzt notò che la porta segreta situata dall'altro capo della stanza in cui si trovava il gigantesco capo era aperta ed oscillava ancora, e comprese che l'ultimo gigante doveva essersene andato da poco. L'elfo mise subito in moto Guenhwyvar, il quale schizzò via oltrepassando d'un balzo la sagoma contorta per lo spasimo di Biggrin e si diede all'inseguimento del verbeeg in fuga.

Il sangue colava abbondantemente sulla fronte del gigante, ma le ossa dure del suo cranio avevano resistito al martello. Drizzt e Wulfgar lo guardarono sbalorditi mentre si alzava per affrontarli, scuotendosi le mascelle.

«Ma non può far questo,» protestò Wulfgar.

«Questo gigante è particolarmente duro di cranio,» disse Drizzt alzando le spalle.

Il barbaro attese che il martello gli tornasse in pugno, poi avanzò insieme a Drizzt per far fronte a Biggrin.

Il gigante rimase nel vano della porta, in modo che nessuno dei due nemici potesse attaccarlo di fianco, mentre Wulfgar e Drizzt si avvicinavano con aria sicura di sé; i tre si scambiarono sguardi minacciosi e qualche finta per saggiare la reciproca abilità.

«Tu devi essere Biggrin,» disse Drizzt schivando un colpo.

«Già, sono proprio io,» proclamò il gigante. «Biggrin! L'ultimo nemico che i vostri occhi vedranno!»

«Sei presuntuoso, oltre che una testa dura,» osservò Wulfgar.

«Piccolo essere umano,» ribatté il gigante, «ho ridotto in poltiglia centinaia di persone della tua miserabile razza!»

«Una ragione di più per ucciderti,» affermò Drizzt in tono calmo.

Con velocità e ferocia improvvise che stupirono i due avversari, Biggrin vibrò un ampio colpo con la sua ascia enorme. Wulfgar indietreggiò dalla sua micidiale traiettoria e Drizzt riuscì a chinarsi schivando il colpo, ma rabbrividì nel vedere che la lama dell'ascia aveva tagliato via un bel pezzo di pietra dalla parete.

Dopo il passaggio della scure, Wulfgar saltò addosso al mostro, picchiandolo al petto con Aegis-fang. Il gigante fece un salto indietro ma incassò. «Dovresti colpirmi ben più forte di così, piccolo pidocchio!» egli urlò a squarciagola lanciando un gran rovescio col piatto della scure.

Di nuovo Drizzt si piegò sotto all'arma guizzante ma Wulfgar, esausto com'era dopo tutte le battaglie di quel giorno, non si mosse abbastanza in fretta; riuscì a sollevare Aegis-fang, ma la forza pura della pesante arma di Biggrin lo scaraventò contro il muro, e quindi crollò al suolo.

Drizzt si rese conto che erano nei guai: il suo braccio sinistro era ancora inservibile, i suoi riflessi erano rallentati dalla stanchezza e questo gigante era veramente troppo forte per poterne parare i colpi. L'elfo riuscì a vibrargli una breve stoccata con la scimitarra, mentre il nemico si apprestava al prossimo colpo, e poi corse verso il corridoio principale.

«Corri, cane nero,» ruggì il gigante. «Ti verrò appresso e ti prenderò!» Biggrin si precipitò all'inseguimento di Drizzt, pregustando già la preda.

Quando raggiunse il passaggio principale, l'elfo sguainò la scimitarra e cercò un posto da cui tendere l'agguato al mostro, ma non ne trovò nessuno, perciò andò verso l'uscita ed attese.

«Dove credi di nasconderti?» lo schernì Biggrin, entrando col suo corpo massiccio nel corridoio. Celato nell'ombra, l'elfo lanciò i suoi due coltelli; entrambi colsero nel segno, ma Biggrin rallentò appena.

Drizzt uscì dalla caverna, sapendo che se Biggrin non l'avesse seguito egli sarebbe dovuto tornare dentro: di certo non poteva lasciare Wulfgar a morire. I primi raggi dell'alba cominciavano a spuntare da dietro la montagna, e Drizzt si domandò preoccupato se la luce sempre più forte non gli potesse rovinare la possibilità di tendere quell'agguato. Si arrampicò su

uno dei piccoli alberi che mimetizzavano l'entrata e sfoderò il pugnale.

Biggrin si precipitò nella luce del sole e si guardò attorno in cerca di tracce dell'elfo. «Sei qui vicino, cane miserabile! Non puoi andare in nessun posto!»

Tutt'a un tratto Drizzt fu sopra al mostro, seppellendogli la faccia sotto una pioggia di pugnalate; il gigante ululò di rabbia e scosse violentemente l'enorme corpo all'indietro, facendo volar via nel tunnel Drizzt, che non era riuscito a stargli attaccato addosso a causa del braccio debole. L'elfo ricadde pesantemente sulla spalla ferita e quasi svenne per il dolore. Si dimenò e si contorse per un attimo, cercando di rialzarsi in piedi, ma urtò contro un grosso stivale; sapeva tuttavia che Biggrin non poteva esserglisi avvicinato con tanta rapidità. Si girò lentamente sulla schiena, chiedendosi da dove fosse sbucato quel nuovo gigante.

Ma l'espressione dell'elfo cambiò radicalmente quando vide che era Wulfgar a stare in piedi sopra di lui, impugnando saldamente Aegis-fang con un duro cipiglio stampato sul volto. Mentre il gigante entrava nel tunnel, Wulfgar non gli tolse mai gli occhi di dosso.

«È mio,» disse il barbaro con voce spietata.

Biggrin aveva davvero un aspetto orribile: il lato della testa in cui l'aveva colpito il martello era incrostato di sangue scuro, tutto raggrumato, mentre dall'altro lato, e da molte altre ferite in faccia e nel collo, scorrevano rivoli di sangue fresco color rosso brillante. I due coltelli che Drizzt gli aveva lanciato erano ancora piantati nel petto del gigante, come macabre medaglie all'onore.

«Gli resisterai ancora?» lo sfidò Wulfgar roteando una seconda volta Aegis-fang verso il gigante.

Biggrin rispose sporgendo il petto in avanti, in segno di provocazione, per bloccare il colpo. «Io posso resistere a tutto ciò che avrai da darmi!» si vantò.

Aegis-fang centrò il bersaglio, e Biggrin barcollò indietro di un passo. Il martello gli aveva spaccato un paio di costole, ma lui non pareva darsene troppo pensiero.

Ma Aegis-fang aveva fatto una cosa ben più micidiale: senza che il mostro se ne accorgesse, infatti, aveva fatto penetrare ancor più a fondo, vicinissimo al cuore, uno dei coltelli di Drizzt.

«Ora sono in grado di correre,» sussurrò Drizzt a Wulfgar quando vide avanzare di nuovo il gigante.

«Io resto qui,» insisté il barbaro senza il minimo tremito di paura nella

voce.

Drizzt sfoderò la scimitarra. «Ben detto, mio coraggioso amico. Uccidiamo questa bestia schifosa - che poi c'è del buon cibo che ci aspetta!»

«Vi renderete conto che tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare!» li rimbeccò Biggrin, poi sentì un'improvvisa fitta al petto, ma grugnì per scacciare il dolore. «Ho resistito al tuo colpo migliore, e vedi bene che ti sto ancora venendo addosso! Non avete speranza di cavarvela, bastardi!»

Drizzt e Wulfgar temettero che le spacconate del gigante fossero più veritiere di quanto entrambi volessero ammettere. Erano ormai sfiniti, feriti e senza più forze, eppure determinati a rimanere e a finire l'opera.

Ma la completa sicurezza di sé del grosso gigante che avanzava inesorabilmente incuteva loro un po' di più che un semplice timore.

Quando giunse a qualche passo dai due compagni, Biggrin si rese conto che c'era qualcosa che non andava, ed anche Wulfgar e Drizzt lo compresero, perché la falcata del gigante era visibilmente rallentata.

Il gigante li guardò come se avesse subito un tremendo oltraggio, o fosse stato ingannato. «Cani!» disse boccheggiando, mentre un fiotto di sangue gli sgorgava d'un tratto dalla gola. «Quale maledetto trucco...»

Poi Biggrin cadde morto senza dire altro.

* * *

«Credi che dovremmo andare a cercare la pantera?» domandò Wulfgar quando tornarono alla porta segreta.

Drizzt stava avvolgendo una torcia in alcuni stracci che aveva trovato. «Abbi fiducia nell'ombra,» rispose. «Guenhwyvar non si farà scappare quel verbeeg. Oltretutto c'è un buon pasto che mi aspetta, giù nella caverna.»

«Vacci tu,» gli disse Wulfgar. «Io starò qui ad aspettare che torni quella pantera.»

Drizzt afferrò la spalla del giovane e si preparò ad andarsene; ne avevano passate tante, nel poco tempo trascorso insieme, da fargli presumere che quello non fosse che l'inizio di un'eccitante avventura. Avviandosi verso il passaggio principale l'elfo intonò un canto di baldoria, ma soltanto per stornare l'attenzione di Wulfgar, poiché non intendeva fermarsi subito a cenare. Quando gli avevano domandato che cosa ci fosse in fondo al tunnel ancora da esplorare, il gigante con cui avevano parlato in precedenza era stato alquanto evasivo; e visto tutto quel che avevano trovato, Drizzt

era convinto che ciò significasse soltanto una cosa - un tesoro.

* * *

La grossa pantera procedeva a lunghi balzi tra le pietre, guadagnando in fretta terreno rispetto al gigante dal passo pesante. Presto Guenhwyvar udì il suo respiro affannoso che avanzava faticosamente, tra un salto ed un'arrampicata. Il gigante era diretto al Salto della Valle, e poi alla tundra che si estendeva al di là di esso, ma correva in modo talmente frenetico che non abbandonò il versante del Monte Kelvin per il terreno più facilmente praticabile della valle; cercò invece una via più diretta, credendo che fosse la più veloce verso la salvezza.

Guenhwyvar conosceva le zone della montagna altrettanto bene che il suo padrone, e conosceva le tane di ogni creatura: aveva già capito dove voleva far andare il gigante. Come un cane pastore, coprì la distanza che lo separava dal gigante e gli scorticò i fianchi con gli artigli, facendolo virare verso un profondo laghetto di montagna. Il verbeeg, terrorizzato e convinto che il micidiale martello di guerra o la saettante scimitarra non fossero lontani, non osò fermarsi ad ingaggiare una lotta con la pantera, ma seguì invece ciecamente il sentiero che Guenhwyvar aveva scelto.

Poco dopo la pantera si staccò dal gigante e si mise a correre davanti a lui. Giunta al bordo del freddo specchio d'acqua aguzzò i sensi nel tentativo di cogliere qualcosa che l'aiutasse a completare l'opera. Poi notò un piccolo movimento nell'acqua scintillante sotto la prima luce, e con la sua vista acuta riuscì a distinguere una lunga sagoma che giaceva immobile, come morta. Soddisfatto della trappola che aveva messo in moto, Guenhwyvar cominciò ad aspettare dietro ad una roccia situata lì vicino.

Il gigante avanzò pesantemente fino allo stagno col respiro affannoso, e si appoggiò un attimo ad un masso, ancora in preda al terrore. Per il momento tutto sembrava tranquillo perciò, non appena ebbe ripreso fiato, il gigante lanciò una rapida occhiata intorno a sé per scorgere qualche eventuale segno d'inseguimento, quindi riprese la fuga.

Per attraversare il laghetto c'era un'unica via, costituita da un tronco d'albero caduto in mezzo all'acqua; in qualsiasi altro punto, invece, il guado era disseminato di rocce aguzze o ripide cascate, e la fuga sarebbe stata più lenta.

Il verbeeg saggiò la tenuta del tronco: sembrava solido, perciò vi salì prudentemente sopra. Il felino attese che il nemico giungesse al centro

dello stagno, poi balzò fuori dal suo nascondiglio e con un gran salto nell'aria gli piombò addosso come un fulmine, piantandogli gli artigli nel petto, per poi rimbalzare all'indietro, al sicuro sulla riva. Guenhwyvar cadde con un tonfo nell'acqua gelida ma sgattaiolò subito via dal pericoloso lago. Il gigante invece roteò furiosamente le braccia per un attimo, cercando di mantenere il precario equilibrio, poi capitombolò giù nello stagno. Le acque si sollevarono come per risucchiarlo e il gigante, con movimenti disperati, si accostò ad un tronco che galleggiava lì accanto, che non era altro che la sagoma riconosciuta in precedenza dalla pantera.

Ma non appena il verbeeg vi appoggiò sopra le mani, la forma che egli credeva fosse un tronco si animò improvvisamente, e il boa constrictor acquatico, lungo quindici metri, si arrotolò intorno alla sua preda con una velocità da capogiro. Le sue spire implacabili inchiodarono le braccia del gigante ai fianchi e cominciarono la stretta mortale.

Guenhwyvar si scrollò via l'acqua gelida dalla lucente pelliccia nera e rivolse lo sguardo allo stagno. Ora che il mostruoso serpente aveva avvolto l'ultima spira sotto il mento del verbeeg e lo trascinava sott'acqua, la pantera poteva dichiararsi soddisfatta: missione compiuta. Con un lungo ed acuto ruggito di vittoria, Guenhwyvar si lanciò di corsa in direzione del covo.

LIBRO 3
CRYSHAL-TIRITH

19
Notizie inquietanti

Drizzt procedette con passi felpati lungo i tunnel, passando oltre i cadaveri dei giganti e fermandosi soltanto per afferrare un'altra braciola di montone da un grande tavolo. Oltrepassò le grosse travi di sostegno e si avviò per il corridoio buio, cercando di moderare l'impazienza con un po' di buon senso: se i giganti avessero nascosto quaggiù il loro tesoro, la camera che lo conteneva sarebbe stata celata da una porta segreta, o magari sarebbe stata protetta da una belva, ma non da un gigante, che avrebbe altrimenti partecipato alla battaglia.

Il tunnel era molto lungo, dritto e si stendeva verso nord, perciò Drizzt immaginò di muoversi sotto la massa del Monte Kelvin, in quell'istante. Lasciò dietro di sé l'ultima torcia, ma fu lieto di quell'oscurità; aveva trascorso gran parte dei suoi anni a viaggiare nelle gallerie non illuminate

della sua patria sotterranea, ed i suoi grandi occhi lo guidavano con maggior precisione nel buio assoluto piuttosto che nelle zone di luce.

Il corridoio terminava bruscamente davanti ad una porta cerchiata di ferro, chiusa da una sbarra munita di una catena con un grosso lucchetto. Drizzt provò una fitta di senso di colpa per esser giunto fin lì senza Wulfgar, ma sapeva di aver due punti deboli: prima di tutto il brivido della battaglia, e subito dopo l'emozione di scoprire i bottini dei suoi nemici sconfitti. Non erano l'oro né le gemme ad attirare Drizzt, a cui le ricchezze interessavano tanto poco che raramente teneva per sé i tesori conquistati, ma era semplicemente il brivido di vederle per la prima volta, di esaminarle da vicino e magari di scoprire qualche incredibile artificio di cui non si aveva più notizia da secoli, oppure un libro di formule magiche appartenuto ad un antico e potente mago.

Il senso di colpa sparì non appena estrasse dalla borsa appesa alla cintola un piccolo uncino da serratura. Non si era mai addestrato formalmente nell'arte di rubare, ma era agile e coordinato come un perfetto scassinatore. Con le dita sensibili e l'udito acuto non ebbe particolari problemi davanti a quel lucchetto mal costruito, e in pochi secondi l'aprì. Poi stette con le orecchie dritte per cogliere un rumore qualsiasi dall'interno e, non avendone udito alcuno, sollevò delicatamente la grossa sbarra; quindi tese l'orecchio per l'ultima volta, sguainò la scimitarra trattenendo il respiro ed entrò.

Ma il fiato gli tornò sotto forma di un sospiro di delusione. La stanza intorno a lui era illuminata dalla luce fioca di due torce ed era piccola e deserta, ad eccezione di un grande specchio dalla cornice di metallo, posto al centro del locale. Drizzt evitò il campo visivo dello specchio, essendo al corrente delle strane proprietà magiche che venivano attribuite a quegli oggetti, e si avvicinò per esaminarlo meglio.

Misurava circa la metà dell'altezza di un uomo ma era sorretto in alto, al livello degli occhi, mediante un treppiede di ferro battuto decorato da delicati fregi. Il fatto che avesse la cornice d'argento, in quella stanza così fuori mano, indusse Drizzt a pensare che fosse qualcosa di più che un normale specchio, eppure la sua minuziosa ispezione non rivelò nessun simbolo arcano né alcun genere di segni che potessero indicarne le proprietà.

Non avendo scoperto nulla d'insolito nella fattura di quell'oggetto, Drizzt vi si fermò sbadatamente di fronte; tutt'a un tratto vide formarsi una nebbia rosea e vorticosa, che aveva l'aspetto di uno spazio tridimensionale intrappolato nella superficie piatta dello specchio. Drizzt saltò di lato, provando più curiosità che paura, ed osservò lo spettacolo che si stava sviluppando.

La nebbia s'infittì e poi scomparve, come se fosse stata alimentata da un fuoco nascosto. Poi il suo centro crebbe a dismisura e mostrò l'immagine chiara della faccia di un uomo, magra e scavata, imbellettata secondo la tradizione di alcune città del sud.

«Perché m'infastidisci?» chiese la faccia, rivolta alla stanza vuota di fronte allo specchio. Drizzt fece un altro passo di lato, allontanandosi ancor di più dal campo visivo dell'apparizione. Per un attimo pensò di affrontare il misterioso mago, ma poi considerò che la posta in gioco dei suoi amici era troppo alta perché lui corresse un rischio tanto temerario.

«Guardami in faccia, Biggrin!» ordinò l'immagine. Poi attese per parecchi secondi, con un ghigno impaziente, diventando sempre più nervoso. «Quando scoprirò quell'idiota tra voi che mi ha convocato inavvertitamente, giuro che lo trasformerò in un coniglio e lo getterò in un covo di lupi!» l'immagine urlava furiosa. Quindi lo specchio emise un lampo improvviso e tornò alla normalità.

Drizzt si grattò il mento e si domandò se in quella stanza ci fosse qualcos'altro da scoprire, poi decise che per il momento sarebbe stato un rischio troppo grosso.

* * *

Quando tornò nel covo, l'elfo trovò Wulfgar seduto insieme a Guenhwyvar nel passaggio principale, ad appena qualche metro di distanza dalle porte d'entrata sbarrate. Il barbaro gli stava accarezzando le spalle muscolose ed il collo.

«Vedo che Guenhwyvar si è conquistato la tua amicizia,» disse Drizzt avvicinandosi.

Wulfgar sorrise. «È un buon alleato,» disse stringendo scherzosamente la zampa dell'animale. «Ed un vero e proprio guerriero!» Fece per alzarsi ma fu rigettato violentemente a terra.

L'esplosione fece tremare tutto il covo, mentre un colpo di balestra abbatteva fragorosamente le pesanti porte lanciandone le schegge dappertutto. Una porta era spaccata a metà, e l'altra penzolava goffamente dal cardine contorto.

Drizzt sguainò la scimitarra e protesse Wulfgar mentre questi tentava di riguadagnare l'equilibrio.

Tutt'a un tratto un guerriero barbuto balzò verso la porta penzolante, con uno scudo circolare raffigurante un boccale di birra schiumosa appeso al

braccio e la scure insanguinata piena di tacche sollevata nell'altro. «Venite fuori a giocare un po', giganti!» gridò Bruenor, colpendo fragorosamente lo scudo con l'ascia - come se il suo clan non avesse fatto abbastanza rumore da svegliare gli abitanti del covo!

«Sta' tranquillo, feroce nano,» rise Drizzt. «I verbeeg sono tutti morti.»

Bruenor riconobbe i suoi amici e saltellò verso il tunnel, seguito da tutto il resto del turbolento clan. «Tutti morti!» gridò il nano. «Accidenti a te, elfo, ci avrei giurato, che volevi tenerti il divertimento tutto per te!»

«Che mi dici dei rinforzi?» domandò Wulfgar.

Bruenor fece un risolino maligno. «Un po' di fiducia, eh, ragazzo? Sono tutti ammucchiati in una fossa comune, anche se per me non si meritavano neanche una sepoltura! Soltanto uno è ancora vivo, un orco miserabile che continuerà a respirare solo se farà lavorare un po' la sua dannata lingua!»

Dopo l'episodio dello specchio, Drizzt era più che interessato ad interrogare l'orco. «Gli avete già fatto qualche domanda?» chiese a Bruenor.

«Ah, finora è rimasto muto, ma conosco qualche giochetto che lo farà strillare!»

Ma Drizzt sapeva che quello non era il modo migliore di agire. Gli orchi non erano creature leali, ma sotto l'incantesimo di un mago la tecnica della tortura non avrebbe sortito un gran effetto. C'era invece bisogno di qualcosa che neutralizzasse la magia, e Drizzt aveva già un'idea di ciò che potesse funzionare. «Va' a cercare Regis,» consigliò a Bruenor. «Il nanerottolo farà in modo che l'orco ci racconti tutto quello che vogliamo sapere.»

«La tortura sarebbe più divertente,» si lamentò Bruenor, pur comprendendo che il suggerimento dell'elfo era più saggio. Anche lui era alquanto curioso - e preoccupato - riguardo a tanti giganti riuniti per una causa comune. E adesso che anche gli orchi si erano schierati al loro fianco...

* * *

Drizzt e Wulfgar erano seduti nell'angolo opposto della stanza, il più lontano possibile da Bruenor e dagli altri due nani. Quella stessa notte una delle truppe di Bruenor era tornata da Boscosolitario insieme a Regis, e benché fossero tutti esausti per la marcia ed il combattimento, erano troppo ansiosi di ricevere le informazioni per poter dormire. Regis e l'orco si erano trasferiti nella stanza adiacente per conversare in privato non appena il prigioniero era stato definitivamente soggiogato dal ciondolo di rubino.

Bruenor, invece, era tutto indaffarato a preparare una nuova ricetta - cer-

vello di gigante in umido - cuocendo i macabri ingredienti, che emanavano un fetore insopportabile, direttamente nel cranio svuotato del verbeeg. «Usate il cervello!» egli aveva obiettato come risposta alle espressioni di orrore e disgusto di Wulfgar e Drizzt. «Un'oca di fattoria ha un sapore migliore di un'oca selvatica perché non usa i muscoli. La stessa cosa dovrebbe valere per il cervello di un gigante!»

Drizzt e Wulfgar non la vedevano esattamente nello stesso modo, ma non volevano lasciare quella stanza per non perdersi niente di quel che Regis avrebbe potuto dire, perciò se ne stavano accoccolati nell'angolo più lontano de locale parlando fitto tra loro.

Bruenor tendeva gli orecchi verso quella conversazione, perché l'argomento lo interessava molto.

«Per l'ultimo in cucina, metà a te,» insisteva Wulfgar, «e metà alla pantera.»

«Allora a te tocca soltanto metà, per quello vicino al precipizio,» ribatté Drizzt.

«D'accordo,» disse Wulfgar. «Poi dividiamo quello all'entrata e Biggrin?»

Drizzt annuì. «Sommando tutte le metà e quelli che abbiamo ucciso insieme, fanno dieci e mezzo per te e dieci e mezzo per me.»

«E quattro per la pantera,» aggiunse Wulfgar.

«Quattro per la pantera,» gli fece eco Drizzt. «Hai combattuto bene, amico. Finora mi hai tenuto testa, ma ho la sensazione che ci sarà ancora molto da lottare, in un prossimo futuro, e la mia maggior esperienza mi farà vincere, alla fine!»

«Tu stai invecchiando, buon elfo,» lo stuzzicò Wulfgar appoggiandosi alla parete, mentre i suoi denti bianchi balenarono in un sorriso presuntuoso tra la bionda barba. «Staremo a vedere. Staremo proprio a vedere.»

Anche Bruenor sorrideva, sia per l'amichevole competizione tra i suoi due compagni sia per il crescente orgoglio che nutriva nei confronti del giovane barbaro, il quale se la cavava benissimo per stare al passo con un esperto veterano qual era Drizzt Do'Urden.

Regis comparve sulla soglia, e l'aria tetra sul suo volto generalmente gioviale smorzò l'atmosfera allegra che si era creata. «Siamo nei guai,» disse il nanerottolo con voce sinistra.

«Dov'è l'orco?» domandò Bruenor, il quale fece per sfilarsi la scure dalla cintola, avendo frainteso le parole di Regis.

«Là dentro. Lui sta bene,» replicò Regis. L'orco aveva raccontato al suo

nuovo amico tutto ciò che sapeva riguardo ai piani di Akar Kessell d'invadere Ten-Towns e alle dimensioni dell'esercito riunito. Nel comunicare queste notizie, Regis era scosso da un forte tremito.

«Tutti gli orchi, le tribù di folletti e i clan di verbeeg di questa regione della Spina Dorsale del Mondo si sono associati sotto il comando di uno stregone chiamato Akar Kessell,» cominciò il nanerottolo. Drizzt e Wulfgar si scambiarono una reciproca occhiata, riconoscendo il nome di Kessell. Quando il verbeeg l'aveva nominato, il barbaro aveva pensato che Akar Kessell fosse un enorme gigante del gelo, ma i sospetti di Drizzt erano diversi, specialmente dopo l'episodio dello specchio.

«Stanno progettando di attaccare Ten-Towns,» continuò Regis. «Ed anche i barbari, guidati da un potente re con un occhio solo, si sono uniti alle loro file!»

Il volto di Wulfgar diventò rosso per la rabbia e la vergogna: il suo popolo che combatteva al fianco di una banda di orchi! Egli conosceva il capo di cui parlava Regis, perché in passato era appartenuto alla Tribù dell'Alce ed aveva persino portato lo stendardo della tribù come araldo di Heafstaag. Anche Drizzt si rammentò del re orbo con una fitta di dolore, ed appoggiò una mano sulla spalla di Wulfgar in segno di conforto.

«Andate a Bryn Shander,» l'elfo disse a Bruenor e a Regis. «La gente deve prepararsi.»

Regis trasalì per la futilità di quell'idea: se i calcoli dell'orco circa le dimensioni del suo esercito erano corretti, infatti, neanche tutta Ten-Towns riunita si sarebbe potuta opporre all'assalto. Il nanerottolo chinò la testa e tacque, non volendo allarmare i suoi amici più del necessario, «Dobbiamo andarcene!»

* * *

Benché Bruenor e Regis fossero subito riusciti a convincere Cassio dell'urgenza e dell'importanza delle notizie comunicate, ci vollero ancora parecchi giorni prima di radunare gli altri rappresentanti del consiglio. Si era al culmine della stagione delle trote testa a falange, a fine estate, e tutti erano impegnati a cercar di catturare il maggior numero di prede per l'ultima carovana di mercanti da Luskan. I rappresentanti delle nove comunità peschiere compresero quanto fosse grande il peso della responsabilità nei confronti dei loro villaggi, ma erano riluttanti ad abbandonare i laghi anche per un solo giorno.

Così, se si eccettuavano Cassio di Bryn Shander, Muldoon, il nuovo rappresentante di Boscosolitario, il quale considerava Regis l'eroe della sua città, Glensather di Porto dell'Est, la comunità sempre disposta a partecipare ad iniziative per il bene di Ten-Towns, e Agorwal di Termalaine che era tenacemente leale a Bruenor, lo spirito del consiglio non era granché ricettivo.

Kemp, che portava ancora rancore a Bruenor per l'incidente a causa di Drizzt dopo la Battaglia di Bryn Shander, aveva un atteggiamento particolarmente disgregatore. Prima ancora che Cassio avesse il tempo di presentare le Formalità dell'Ordine, il rozzo rappresentante di Targos balzò dalla sedia e sbatté il pugno sul tavolo. «Alla malora le letture formali: affrontiamo subito il problema!» ringhiò Kemp. «Con quale diritto ci hai ordinato di rientrare dai laghi, Cassio? Mentre noi stiamo qui seduti attorno a questo tavolo, i mercanti di Luskan si stanno preparando per il loro viaggio!»

«Ci è giunta notizia di un'invasione, Rappresentante Kemp,» rispose Cassio con calma, comprendendo la rabbia del pescatore. «Non avrei convocato nessuno di voi, in questo periodo della stagione, se non si fosse trattato di una questione urgente.»

«Allora le voci che circolano sono vere,» sogghignò Kemp. «Un'invasione, dici? Bah! Io vedo più lontano di questa buffonata di consiglio!»

Poi si girò verso Agorwal. Nelle ultime settimane, i battibecchi tra Targos e Termalaine si erano fatti ancor più accesi, malgrado gli sforzi di Cassio di placarli mediante una riunione intorno al tavolo delle trattative. Agorwal aveva accettato di partecipare, mentre Kemp era tenacemente contrario ad un incontro con la città rivale. Perciò, dato il clima estremamente sospettoso, non poteva esservi un momento peggiore per un consiglio urgente.

«Si tratta di un tentativo davvero pietoso!» ruggì Kemp, guardando i colleghi rappresentanti intorno a sé. «Un miserabile sforzo, da parte di Agorwal e di quegli intriganti dei suoi sostenitori, di giungere ad un accordo favorevole per Termalaine nella sua disputa contro Targos!»

Incitato dall'atmosfera di sospetto creata da Kemp, Schermont, il nuovo rappresentante di Caer-Konig, puntò un dito accusatore contro Jensin Brent di Caer-Dineval. «Che ruolo hai giocato in questo tradimento?» disse con grande disprezzo al suo acerrimo rivale. Schermont aveva acquisito il ruolo di consigliere dopo l'uccisione del suo predecessore sulle acque del lago Dinneshere, durante una battaglia contro una barca di Dineval. Dorim

Lugar era stato un capo nonché un amico per Schermont, e la politica del nuovo rappresentante nei confronti dell'odiata Caer-Dineval era ancora più ferrea della precedente.

Regis e Bruenor tacquero sgomenti durante tutti i litigi iniziali. Finalmente Cassio sbatté con forza il martelletto, spezzandone il manico a metà, e riuscì ad ottenere un silenzio abbastanza lungo da poter intervenire.

«Qualche momento di silenzio!» ordinò. «Trattenete le parole velenose che vi escono dalla bocca ed ascoltate il messaggero di inquietanti notizie!» Gli altri ricaddero nei loro sedili e restarono in silenzio, ma Cassio temette che il danno fosse già stato fatto.

Poi cedette la parola a Regis.

Sinceramente terrorizzato da ciò che aveva udito dall'orco prigioniero, Regis raccontò in tono appassionato la battaglia che i suoi amici avevano vinto contro il covo dei verbeeg e sull'erba del Salto della Valle. «E Bruenor ha catturato uno degli orchi che scortavano i giganti,» egli disse in tono enfatico. Alcuni dei consiglieri trattennero il fiato alla notizia che creature simili si fossero riunite in un unico esercito, ma Kemp ed altri, sempre sospettosi delle minacce più immediate da parte dei loro rivali, e avendo già deciso quale fosse il vero scopo di quella riunione, non ne furono convinti.

«L'orco ci ha parlato,» continuò Regis con un'espressione truce, «dell'avvento di un potente mago, Akar Kessell, e della sua vasta schiera di folletti e giganti! Intendono conquistare Ten-Towns!» Egli pensò che il suo tono drammatico si sarebbe rivelato efficace.

Ma Kemp reagì come se avesse subito un oltraggio. «Sulla parola di un orco, Cassio? Ci hai convocato dai laghi in questo periodo critico solo a causa della minaccia di un miserabile orco?»

«Il racconto del nanerottolo non ha niente di straordinario,» aggiunse Schermont. «A tutti noi è capitato di udire un folletto prigioniero che muoveva la sua lingua in qualsiasi direzione potesse salvargli la sua testa bacata.»

«O magari avevate altri motivi,» sibilò Kemp, squadrando nuovamente Agorwal.

Pur credendo davvero alla veridicità di quelle inquietanti notizie, Cassio rimase seduto e non disse niente. Dato il clima di altissima tensione sui laghi, e la fiera commerciale di una stagione peschiera particolarmente avara di frutti ormai molto prossima, egli aveva sospettato che le cose sarebbero andate in questo modo. Guardò Bruenor e Regis con aria rassegna-

ta e strinse le spalle quando per l'ennesima volta il consiglio degenerò in una battaglia di urli.

In mezzo al tumulto che seguì, Regis sfilò dal panciotto il ciondolo di rubino e diede di gomito a Bruenor. I due si scambiarono un'occhiata di disappunto, poiché avevano sperato di non aver bisogno della pietra magica.

Regis batté il martelletto per ottenere la parola, e Cassio gliela concesse. Quindi, come aveva fatto cinque anni prima, egli saltò sul tavolo e si avvicinò al suo maggior antagonista.

Ma stavolta Regis non ottenne il risultato sperato: negli ultimi cinque anni, infatti, Kemp aveva passato molte ore a riflettere sul consiglio che aveva avuto luogo prima dell'invasione barbarica; egli era certamente lieto del risultato finale di tutta la situazione, ed effettivamente si rendeva conto che lui e tutta Ten-Towns erano in debito col nanerottolo per averli costretti a prestar orecchio al suo avvertimento, eppure era alquanto seccato per il fatto che la sua posizione iniziale fosse stata influenzata con tanta facilità. Kemp era un tipo rissoso che amava prima di tutto la battaglia, anche più della pesca, ma aveva una mente sveglia e sempre pronta a cogliere il minimo pericolo. Durante gli ultimi anni aveva spesso osservato Regis ed aveva ascoltato attentamente i racconti sulla sua abilità nell'arte della persuasione. Perciò, quando Regis gli si fece vicino, egli distolse lo sguardo.

«Vattene via, imbroglione!» ringhiò, allontanando la propria sedia dal tavolo, come per difendersi. «Pare proprio che tu abbia uno strano modo di convincere la gente del tuo punto di vista, ma stavolta non cadrò nel tuo incantesimo!» Poi si rivolse agli altri rappresentanti. «State attenti al nanerottolo! Ha un influsso magico addosso, ve l'assicuro!»

Kemp sapeva di non poter provare in nessun modo le sue affermazioni, ma si rese anche conto di non averne bisogno. Regis si guardò intorno tutto confuso, incapace persino di ribattere alle accuse del rivale, e si accorse che neanche Agorwal, benché si sforzasse di nascondere la cosa con un certo tatto, lo guardava più dritto negli occhi.

«Stattene seduto, mascalzone!» lo schernì Kemp. «La tua magia non funzionerà più, una volta che ti abbiamo scoperto!»

Bruenor, che finora era rimasto in silenzio, si alzò all'improvviso con la faccia contorta dalla rabbia. «Anche questo è un trucco, cane di Targos?» lo sfidò. Poi il nano aprì un sacco che portava alla cintola e fece rotolare sotto al tavolo il suo contenuto, e cioè la testa mozzata di un verbeeg, in direzione di Kemp. Parecchi consiglieri sussultarono per l'orrore, ma

Kemp rimase impassibile.

«Abbiamo avuto a che fare tante altre volte con giganti vagabondi,» replicò freddamente il rappresentante di Targos.

«Vagabondi?» gli fece eco Bruenor con aria incredula. «Abbiamo falciato una quarantina di quelle bestie, oltre agli orchi!»

«Una banda di passaggio,» spiegò Kemp, testardo. «Poi sono tutti morti, così tu hai detto, e allora perché il consiglio dovrebbe preoccuparsene? Se stai cercando delle lodi, potente nano, vorrà dire che te le faremo!» La sua voce grondava veleno, ed egli guardò con enorme piacere il rossore che si spandeva sul volto di Bruenor. «Magari Cassio potrebbe fare un discorso in tuo onore davanti a tutto il popolo di Ten-Towns.»

Bruenor sbatté il pugno sul tavolo, squadrando gli uomini intorno a lui con occhi minacciosi, per vedere chi si fosse azzardato a continuare gli insulti di Kemp. «Noi siamo venuti qui per aiutarvi a salvare le vostre case e le vostre famiglie!» ruggì. «Se ci crederete potrete far qualcosa per tentare di sopravvivere. Se invece ascolterete le parole di quel cane di Targos, non farete nulla. In un modo o nell'altro, io ne ho abbastanza di voi! Fate come vi pare, e che gli dei possano esservi favorevoli!» Quindi si girò ed uscì a grandi passi dalla stanza.

Il tono severo di Bruenor fece comprendere a molti dei rappresentanti che quella minaccia era veramente troppo grave per farla passare come un inganno di un prigioniero disperato, o addirittura come un piano insidioso da parte di Cassio e di altri cospiratori. Eppure Kemp, orgoglioso e arrogante com'era, e convinto che Agorwal e i suoi amici non umani, il nanerottolo e il nano, stessero usando la minaccia di un'invasione per ottenere qualche vantaggio sulla città di Targos, non cedeva di un millimetro. L'opinione di Kemp aveva un grosso peso, inferiore solo a quello di Cassio in tutta Ten-Towns, specialmente per il popolo di Caer-Konig e di Caer-Dineval che, data l'inflessibile neutralità di Bryn-Shander in questa disputa, cercava i favori di Targos.

Parecchi rappresentanti nutrivano ancora dei sospetti verso i loro rivali, e preferivano accettare la spiegazione di Kemp per impedire che Cassio facesse intraprendere al consiglio qualche azione decisiva. Presto il consiglio si divise in due nette fazioni.

Regis osservava lo spettacolo delle due parti opposte che si lanciavano insulti a vicenda, ma la credibilità del nanerottolo era stata ormai distrutta, togliendogli ogni possibilità di influire in qualche modo sul seguito della riunione. Così non fu presa alcuna decisione di rilievo. L'unica dichiara-

zione pubblica che Agorwal, Glensather e Muldoon riuscirono a strappare a Cassio fu: «Ad ogni famiglia di Ten-Towns verrà comunicato un avvertimento generale; il popolo dovrà essere informato delle notizie inquietanti e rassicurato sul fatto che io accoglierò entro le mura di Bryn Shander chiunque desideri la nostra protezione».

Regis considerò la divisione che regnava tra i rappresentanti: senza l'unità, egli si chiese se persino le mura di Bryn Shander avessero potuto offrire una qualche protezione.

20
Schiavo di nessuno

«Niente discussioni,» disse Bruenor con stizza, benché nessuno dei suoi quattro amici in piedi accanto a lui sui pendii rocciosi della salita avesse alcuna obiezione da fare contro la sua decisione. La maggioranza dei rappresentanti, a causa del loro stupido orgoglio e meschinità, avevano condannato i villaggi di Ten-Towns alla distruzione quasi certa, e né Drizzt, né Wulfgar, né Catti-brie né Regis si aspettavano che i nani aderissero ad una causa tanto disperata.

«Quando chiuderai le miniere?» domandò Drizzt, che non aveva ancora deciso se unirsi o meno ai nani nella scelta di starsene prigionieri di loro stessi nelle loro caverne, ma aveva comunque progettato di offrirsi come guida di ricognizione per Bryn Shander almeno finché l'esercito di Akar Kessell non fosse entrato nella regione.

«Cominceremo a prepararci stanotte,» disse Bruenor. «Ma una volta che saranno qui non avremo fretta. Lasceremo che i dannati orchi ci arrivino giusto tra le grinfie, prima di chiudere i tunnel, e li uccideremo sul posto. Sarai dei nostri, allora?»

Drizzt fece un gesto d'indifferenza. Benché la maggior parte del popolo di Ten-Towns continuasse a scansarlo come la peste, l'elfo provava ancora un forte senso di lealtà e non era sicuro di poter voltare le spalle alla sua patria d'elezione, anche in circostanze da suicidio. Inoltre non aveva alcun desiderio di tornare nel buio mondo sotterraneo, foss'anche nelle ospitali caverne della città dei nani.

«E tu invece cos'hai deciso?» domandò Bruenor a Regis.

Anche il nanerottolo era tormentato dall'indecisione tra l'istinto di sopravvivenza e il senso di lealtà verso Ten-Towns. Negli ultimi anni era vissuto bene sul Maer Dualdon, grazie all'aiuto del rubino, ma adesso era

stato smascherato. Le voci nel consiglio si erano sparse rapidamente, ed ora tutti a Bryn Shander chiacchieravano riguardo alla sua influenza magica. Non sarebbe passato molto tempo prima che anche le altre comunità venissero messe al corrente delle accuse di Kemp: allora tutti l'avrebbero evitato, se non addirittura respinto apertamente. In ogni caso, Regis sapeva che i suoi giorni di vita facile a Boscosolitario erano ormai prossimi al termine.

«Grazie dell'invito,» egli rispose a Bruenor. «Verrò prima dell'arrivo di Kessell.»

«Bene,» replicò il nano. «Ti troverò una stanza vicino a quella del ragazzo, così nessuno dei nani sarà costretto a sentire i rumori del tuo stomaco!» e ammiccò scherzosamente a Drizzt.

«No,» disse Wulfgar. Bruenor lo guardò con curiosità, fraintendendo le sue intenzioni e domandandosi come mai avesse obiettato ad avere Regis accanto a sé.

«Attento a te, ragazzo,» lo punzecchiò il nano. «Se credevi di stare vicino alla ragazza, pensa invece a schivare la testa prima che la mia scure te la tagli via!»

Catti-brie rise piano, imbarazzata ma anche profondamente commossa.

«Le tue miniere non sono il posto che fa per me,» disse Wulfgar all'improvviso. «La mia vita è sulla pianura.»

«Dimentichi che sono ancora io a decidere della tua vita!» ribatté Bruenor, ma in realtà quello scoppio di rabbia lo fece sembrare più un padre severo che un padrone oltraggiato.

Wulfgar si levò in tutta la sua altezza, fiero ed irremovibile nella sua decisione. Adesso anche Bruenor sapeva vagamente dove volesse arrivare il barbaro, e pur detestando l'idea della separazione si sentì più che mai orgoglioso di lui.

«Il mio periodo di servitù non è finito,» cominciò Wulfgar, «però ho ripagato mille volte il mio debito a te, amico, e al tuo popolo.

«Io sono Wulfgar!» proclamò con orgoglio, con la mascella ferma e i muscoli irrigiditi per la tensione. «Non più un ragazzo ma un uomo! Un uomo libero!»

Bruenor sentì gli occhi che s'inumidivano, e per la prima volta non tentò di nasconderlo. Fece un passo verso l'enorme barbaro ricambiando il suo sguardo fermo con un'occhiata di sincera ammirazione.

«Sì, lo sei,» osservò Bruenor. «Allora posso chiederti se, di tua propria scelta, rimarrai e combatterai al mio fianco?»

Wulfgar scosse la testa. «In verità, il mio debito con te è ormai saldato, e ti considererò per sempre un amico... un mio caro amico. Ma ho ancora un altro debito da pagare.» Poi rivolse lo sguardo verso il Monte Kelvin, ed oltre. Le innumerevoli stelle scintillavano nitide sopra la tundra, facendola sembrare ancor più vasta e deserta. «Laggiù, in un altro mondo.»

Catti-brie sospirò e fece qualche movimento irrequieto: solo lei comprendeva appieno il vago quadro che Wulfgar andava delineando, e non era contenta di quella scelta.

Bruenor annuì, rispettando la decisione del barbaro. «Allora va', e vivi bene,» egli disse sforzandosi di nascondere che aveva la voce incrinata, mentre si dirigeva verso il sentiero roccioso. Si fermò per l'ultima volta e si voltò a guardare l'alto e giovane barbaro. «Sei un uomo, su questo non c'è da discutere,» disse. «Ma non dimenticare che per me sarai sempre il mio ragazzo!»

«Non lo dimenticherò,» sussurrò piano Wulfgar mentre Bruenor scompariva nel tunnel. Poi sentì la mano di Drizzt che gli si appoggiava sulla spalla.

«Quando parti?» domandò l'elfo.

«Stanotte,» replicò Wulfgar. «Dato il triste momento, non c'è tempo da perdere.»

«E dove vai?» domandò Catti-brie, conoscendo già la verità, ed anche la vaga risposta che Wulfgar le avrebbe dato.

Il barbaro rivolse nuovamente lo sguardo confuso verso la pianura. «A casa.»

Egli si avviò giù per il sentiero, seguito da Regis. Ma Catti-brie attese dietro di lui e fece cenno a Drizzt di fare altrettanto.

«Da' il tuo addio a Wulfgar questa notte stessa,» ella disse all'elfo, «perché non credo che tornerà mai.»

«Ha diritto a scegliere di tornare nella sua patria,» replicò Drizzt, immaginando che la notizia di Heafstaag che si univa all'esercito di Kessell avesse avuto un certo peso nella decisione di Wulfgar. «Ha delle questioni private da sbrigare.»

«Più di quanto tu non immagini,» disse Catti-brie. Drizzt la guardò con curiosità. «Wulfgar ha in mente un'avventura,» spiegò lei. Non voleva tradire la fiducia di Wulfgar, ma era convinta che Drizzt Do'Urden, più di ogni altro, potesse trovare un modo di aiutarla. «Un'avventura che gli è stata affidata, io credo, prima che fosse pronto.»

«Le questioni della tribù sono affari suoi,» disse Drizzt, afferrando il

problema a cui la ragazza stava accennando. «I barbari hanno i loro costumi, e non vedono di buon occhio gli estranei.»

«Per ciò che riguarda le tribù, sono d'accordo,» disse Catti-brie. «Ma il cammino scelto da Wulfgar, se non sbaglio, non lo porta direttamente a casa. Lui mira a qualcos'altro, un'avventura a cui mi ha accennato spesso ma che non mi ha mai spiegato chiaramente. So soltanto che implica un grosso pericolo ed un voto che persino lui teme di non essere in grado di adempiere da solo.»

Drizzt vagò con lo sguardo sulla pianura stellata e rifletté sulle parole della ragazza; sapeva che Cattie-brie era furba e molto osservatrice, per la sua età, e non dubitò delle sue intuizioni.

Le stelle scintillavano nella notte fresca, e la volta celeste pareva inghiottire la linea piatta dell'orizzonte; un orizzonte che non era ancora segnato dai falò dell'esercito che avanzava, osservò Drizzt.

Forse aveva tempo.

* * *

Sebbene il proclama di Cassio avesse raggiunto anche le città più remote nel giro di due giorni, pochi furono i gruppi di profughi che si avviarono per le strade dirette a Bryn Shander. Cassio aveva già previsto che le cose sarebbero andate così, altrimenti non avrebbe mai fatto l'audace offerta di dar riparo a chiunque l'avesse richiesto. Bryn Shander era una città di dimensioni piuttosto grandi, e la sua popolazione attuale era minore di un tempo; entro le mura c'erano parecchi edifici disabitati, ed un'intera sezione della città, riservata alle carovane dei visitatori, per il momento era vuota. Tuttavia se anche soltanto la metà degli abitanti delle altre nove comunità avesse chiesto rifugio, Cassio avrebbe avuto difficoltà a mantenere la sua promessa.

Ma il consigliere non era preoccupato: il popolo di Ten-Towns era costituito da persone temprate, che vivevano di giorno in giorno sotto la minaccia di un'invasione di folletti, e Cassio sapeva che ci sarebbe voluto ben altro che un'astratta minaccia per convincerli a lasciare le loro case. Inoltre, visto il basso livello di fiducia tra le città, pochi capi avrebbero intrapreso una qualsiasi azione per convincere gli abitanti a fuggire.

Avvenne così che gli unici consiglieri che giunsero alle porte di Bryn Shander furono Glensather ed Agorwal, ma mentre il primo capo aveva quasi tutta Porto dell'Est dietro di sé, Agorwal era seguito da appena la

metà degli abitanti di Termalaine; l'arrogante capo di Targos, infatti, aveva sparso la voce che nessuno dei suoi concittadini avrebbe lasciato la città, e molti pescatori di Termalaine, temendo i vantaggi economici che Targos avrebbe tratto dalla loro assenza, si rifiutarono di abbandonare il lago nel mese più lucroso della stagione di pesca.

La stessa cosa avvenne tra Caer-Konig e Caer-Dineval: nessuna delle due rivali osava offrire un vantaggio all'altra, e neanche un abitante delle due città si rifugiò a Bryn Shander. Per il popolo di queste comunità fortificate gli orchi non rappresentavano che una remota minaccia da affrontare solo nel caso che si fosse realmente concretizzata, mentre la lotta con i loro vicini era una brutale realtà, evidente in ogni manifestazione della vita quotidiana.

Ai confini occidentali di Ten-Towns, la città di Brema conservò la sua orgogliosa indipendenza, considerando l'offerta di Cassio come un subdolo tentativo da parte di Bryn Shander di riaffermare la sua posizione predominante. Belprato e Fossa di Dougan, a sud, non avevano alcuna intenzione di nascondersi nella città fortificata né di inviare truppe ausiliari nel combattimento: questi due villaggi affacciati su Acque Rosse, il lago più piccolo e più povero di trote, non potevano permettersi di abbandonare le barche nemmeno per un giorno. Cinque anni prima, inoltre, avevano risposto alla chiamata alle armi sotto la minaccia di un'invasione barbarica e, pur avendo subito le perdite maggiori rispetto alle altre città, avevano ottenuto i minori guadagni.

Da Boscosolitario giunsero parecchi gruppi, ma molti altri abitanti della città più settentrionale preferirono restarsene lassù; il loro eroe aveva perso la faccia e persino Muldoon adesso lo vedeva sotto una luce diversa, considerando l'avvertimento d'invasione come un equivoco o addirittura una messinscena calcolata.

Il bene comune della regione passò così in secondo piano rispetto ai guadagni personali di minor importanza, causati dal testardo orgoglio della maggior parte degli abitanti di Ten-Towns, che confondevano l'unità con la dipendenza.

* * *

Il mattino dopo la partenza di Wulfgar, Regis tornò a Bryn Shander per sistemare alcuni affari personali; aveva un amico che gli portava i suoi oggetti preziosi da Boscosolitario, perciò rimase in città, osservando con

sgomento come i genitori passassero senza che venisse presa alcuna precauzione contro l'arrivo imminente dell'esercito. Anche dopo il consiglio, il nanerottolo aveva continuato a sperare che la gente si rendesse conto della condanna che le pendeva sul capo e si decidesse ad unirsi per far fronte comune, ma alla fine comprese che la decisione dei nani di abbandonare Ten-Towns al suo destino e di ritirarsi nelle miniere rappresentava l'unica possibilità di sopravvivere.

Regis sentiva di essere in parte responsabile di quella tragedia incombente, poiché era convinto di esser diventato sempre più incauto. Quando avevano ideato un piano volto ad utilizzare la situazione politica e il potere del rubino per costringere le città ad unirsi contro i barbari, lui e Drizzt avevano passato ore a fare previsioni circa le reazioni iniziali dei rappresentanti e a calcolare il peso di ogni alleanza tra le città. Questa volta, invece, Regis aveva riposto troppa fiducia nel popolo di Ten-Towns e nella pietra, credendo di poter semplicemente utilizzare la sua influenza per convincere della gravità della situazione i pochi scettici che rimanevano.

Tuttavia il suo senso di colpa si affievolì man mano che sentiva le reazioni arroganti e sospettose delle città: perché mai avrebbe dovuto convincerli con l'inganno a difendere se stessi? Se erano tanto stupidi da lasciare che il loro orgoglio li portasse alla distruzione, allora quale responsabilità, o addirittura quale diritto, aveva lui di salvarli?

«Otterrete quel che vi meritate!» disse il nanerottolo ad alta voce, sorridendo suo malgrado nel rendersi conto che stava diventando cinico come Bruenor.

Ma l'insensibilità era l'unico modo per proteggersi contro una situazione così disperata. Sperò che il suo amico di Boscosolitario arrivasse presto.

Ogni possibilità di rifugio era ormai sotto terra.

* * *

Akar Kessell sedeva sul trono di cristallo nella Sala d'Osservazione, al terzo piano della Cryshal-Tirith, e tamburellava nervosamente le dita sul bracciolo del suo grande sedile, intento a scrutare nello specchio scuro davanti a sé. Biggrin avrebbe dovuto riferirgli già da tempo la situazione della squadra dei rinforzi, ma l'ultima chiamata che il mago aveva ricevuto dal covo era sospetta, poiché nessuno gli aveva risposto dall'altra parte. Ora lo specchio nel covo rivelava soltanto oscurità, e resisteva ai suoi tentativi di esplorare la stanza.

Se lo specchio si fosse rotto Kessell sarebbe stato in grado di intuire tale mutamento nelle sue visioni; ma ciò che stava accadendo era più misterioso, perché qualcosa che non riusciva a capire stava bloccando la sua vista a distanza: questo dilemma lo spaventava, facendogli pensare d'esser stato ingannato oppure scoperto. Continuò a tamburellare nervosamente le dita.

«Forse è tempo di prendere una decisione,» gli suggerì Errtu, dalla sua consueta posizione accanto al trono del mago.

«Non abbiamo ancora raggiunto la nostra massima potenza!» ribatté Kessell. «Molte tribù di folletti e un grande clan di giganti devono ancora arrivare, e i barbari non sono ancora pronti.»

«Le truppe sono assetate di guerra,» gli fece notare Errtu. «Combattono tra loro - potresti presto avere intorno a te un esercito smembrato!»

Kessell ammise che il fatto di tenere insieme a lungo così tante tribù di folletti era un'impresa rischiosa e pericolosa, e forse sarebbe stato meglio che si mettessero immediatamente in marcia. Tuttavia il mago voleva essere sicuro, voleva che le sue forze fossero all'apice della potenza.

«Dov'è Biggrin?» si lamentò Kessell. «Perché non ha risposto alla mia chiamata?»

«A quali preparazioni si stanno attualmente dedicando gli umani?» domandò tutt'a un tratto Errtu.

Ma Kessell non lo ascoltava; egli si asciugò il sudore dal volto, e pensò che forse la reliquia e il demone avevano ragione quando gli consigliavano di mandare un gruppo di barbari, che avrebbe dato meno nell'occhio, giù al covo. Cosa potevano mai aver pensato i pescatori, vedendo una combinazione di mostri tanto insolita rintanata nella loro zona? E fino a che punto avevano capito?

Errtu notò il disagio di Kessell con truce soddisfazione. Già da molto tempo, non appena i messaggi di Biggrin erano cessati, il demone ed il cristallo avevano insistito perché attaccasse, ma il codardo mago, bisognoso di esser rassicurato dalla stragrande superiorità numerica del suo esercito, aveva continuato a rimandare.

«Vuoi che vada dalle truppe?» domandò Errtu, ormai sicuro che le resistenze di Kessell erano svanite.

«Manda dei corrieri ai barbari e alle tribù che non ci hanno ancora raggiunto,» ordinò Kessell. «Dì loro che combattere al nostro fianco significa partecipare alla festa della vittoria. Domani inizieremo la marcia!»

Senza indugio, Errtu si precipitò fuori dalla torre, e presto risuonarono in tutto l'accampamento le grida esultanti per l'inizio della guerra. I folletti e i

giganti correvano qua e là, smontando tende ed imballando provviste; avevano atteso per lunghe settimane questo momento, ed ora si affrettavano nei preparativi finali senza porre tempo in mezzo.

Quella stessa notte il vasto esercito di Akar Kessell abbandonò l'accampamento e cominciò la sua lunga marcia verso Ten-Towns.

Giù nel covo dei verbeeg, ormai sbaragliato, lo specchio magico era rimasto nello stesso punto in cui l'aveva trovato Drizzt, ancora intatto ma ben coperto dal pesante panno che l'elfo vi aveva gettato sopra.

Epilogo

Egli corse sotto la brillante luce del sole; corse sotto le pallide stelle della notte, col viso costantemente sferzato dal vento dell'est, a lunghe, instancabili falcate, come un piccolo punto in movimento rispetto alla vastità della pianura deserta. Per giorni e giorni Wulfgar mise a dura prova i limiti della sua resistenza fisica, senza fermarsi né per cacciare né per mangiare, ma solo quando crollava esausto a terra per dormire.

Molto più a sud l'esercito di Akar Kessell rotolava fuori dalla Spina Dorsale del mondo come una nube tossica di vapori maleodoranti; con le menti deformate dalla potente volontà della reliquia di cristallo, essi desideravano soltanto uccidere, distruggere. Compiacere Akar Kessell.

Dopo tre giorni di cammino dalla valle dei nani, il barbaro s'imbatté nelle orme mescolate e confuse di molti guerrieri, tutte dirette verso una comune destinazione. Fu contento d'aver trovato il suo popolo con una tale facilità, ma dalla presenza di così tante orme egli dedusse che le tribù si stavano unendo, un fatto questo che sottolineava ancor di più l'urgenza della sua missione. Spronato dalla necessità, si rimise rapidamente in cammino.

Il peggior nemico di Wulfgar non era la stanchezza, bensì il senso di solitudine. Si sforzò con tutto se stesso di pensare solo al passato, durante le lunghe ore, ricordando il voto fatto a suo padre defunto e riflettendo sulle possibilità di vittoria, ma evitò accuratamente i pensieri strettamente collegati al presente, consapevole del fatto che il suo piano era tanto disperato da poter distruggere facilmente i suoi fermi propositi.

Ma questa era la sua unica possibilità, poiché non era di sangue nobile e non aveva Diritti di Opposizione contro Heafstaag. Anche se avesse sconfitto il re eletto, nessuno del suo popolo l'avrebbe riconosciuto come capo; l'unico modo possibile che uno come lui aveva per rivendicare un diritto

alla monarchia tribale era mediante un atto di proporzioni eroiche.

Egli continuò a correre verso la stessa meta che aveva allettato fino alla morte tanti re mancati prima di lui. Intanto Drizzt Do'Urden lo seguiva nell'ombra, col passo veloce ed aggraziato tipico della sua razza.

Sempre diretto ad oriente, verso il Ghiacciaio Reghed ed un posto chiamato Fusione Perenne.

Verso la tana di Ingeloakastimizilian, il drago bianco che i barbari chiamavano semplicemente «Gelida morte.»

21
La tomba di ghiaccio

Ai piedi del grande ghiacciaio, nascosto in una piccola valletta in cui uno degli speroni ghiacciati si snodava tra creste acuminate e macigni, c'era un luogo che i barbari chiamavano Fusione Perenne: era un laghetto alimentato da una sorgente calda, le cui acque ingaggiavano un'implacabile lotta contro i banchi di ghiaccio e le gelide temperature. Gli uomini delle tribù sorpresi nell'entroterra dalle nevi precoci, e che non erano riusciti a trovare la via del mare dietro alle mandrie di renne, cercavano spesso rifugio a Fusione Perenne, dato che anche nei mesi più freddi dell'inverno potevano trovarvi acqua liquida e corroborante. Inoltre i tiepidi vapori dello stagno rendevano sopportabile, se non addirittura piacevole, il clima nelle immediate vicinanze.

Tuttavia il calore e l'acqua potabile non erano che una parte del valore di Fusione Perenne: sotto la superficie torbida, infatti, giaceva un cumulo di pietre preziose, gioielli, oro e argento che potevano rivaleggiare col tesoro di qualsiasi re in tutta questa regione del mondo. Tutti i barbari conoscevano la leggenda del drago bianco, ma per lo più la consideravano semplicemente una storia immaginaria raccontata da uomini vanitosi per il divertimento dei bambini; erano infatti molti, moltissimi anni che il drago non emergeva più dalla sua tana nascosta.

Ma Wulfgar sapeva la verità. Da giovane, suo padre si era imbattuto per caso nell'entrata della caverna segreta, e quando in seguito seppe della leggenda del drago, egli comprese il valore potenziale della sua scoperta e trascorse anni ed anni a raccogliere ogni possibile informazione riguardante i draghi, soprattutto i draghi bianchi, ed in particolare Ingeloakastimizilian.

Beornegar era stato ucciso durante una battaglia tra tribù rivali prima di

poter tentare d'impossessarsi del tesoro ma, vivendo in una terra in cui la morte era una frequente visitatrice, aveva previsto questa macabra possibilità ed aveva trasmesso la sua conoscenza al figlio. Così, il segreto non era morto con lui.

* * *

Wulfgar abbatté un cervo con un colpo di Aegis-fang e trasportò l'animale per le ultime miglia, fino a Fusione Perenne. Era già stato due volte in quel luogo prima d'allora, ma come sempre la sua strana bellezza gli mozzò il fiato. L'aria fluttuante sopra lo stagno era velata di vapore, ed in mezzo all'acqua vagavano pezzi di ghiaccio simili a vascelli fantasma. Gli enormi massi che circondavano la zona erano illuminati di vivaci colori in tutta la gamma di sfumature dal rosso all'arancione, ed erano incapsulati in un sottile strato di ghiaccio che catturava la fiamma del sole e la rifletteva in scintillanti lampi di colore: un contrasto sorprendente contro il grigio severo del ghiacciaio avvolto di nebbia. Era un luogo silenzioso, riparato dal triste gemito del vento grazie alle pareti di ghiaccio e roccia, senz'alcuna distrazione.

Dopo la morte di suo padre, Wulfgar aveva fatto il voto di fare questo viaggio in suo onore e realizzarne il sogno. Adesso si avvicinava rispettosamente allo stagno e, pur essendo incalzato da altre questioni, fece una sosta di riflessione. Guerrieri di ogni tribù della tundra erano arrivati a Fusione Perenne con le sue stesse speranze, ma nessuno ne era tornato vivo.

Il giovane barbaro era deciso che questa volta sarebbe stato diverso e, con la mascella orgogliosamente contratta, si apprestò a scuoiare il cervo. Il primo ostacolo da superare era lo stesso lago: sotto la sua superficie le acque erano calde, ma chiunque emergesse all'aria dopo esservisi tuffato sarebbe morto di congelamento in pochi minuti.

Wulfgar spellò l'animale e cominciò a raschiar via lo strato di grasso sotto la pelle, poi lo sciolse al calore di un piccolo fuoco finché non ebbe una consistenza piuttosto densa e se lo spalmò su tutto il corpo senza tralasciare neanche un centimetro. Dopo aver tirato un profondo respiro per calmarsi e per concentrare i pensieri su ciò che stava per fare, egli impugnò Aegis-fang e s'immerse in Fusione Perenne.

Sotto l'ovattato velo di nebbiolina le acque parevano calme, ma non appena ebbe abbandonato il bordo dell'acqua, Wulfgar sentì le forti correnti vorticose del flusso bollente. Usando una roccia sporgente come punto di

riferimento egli si avvicinò al centro esatto del lago, quindi, fiducioso nelle istruzioni di suo padre, si abbandonò alle correnti e s'immerse completamente in acqua. Continuò ad affondare per un po', quindi venne spinto via dal flusso principale della corrente verso il lato settentrionale del lago; anche senza la nebbia l'acqua era torbida, e Wulfgar dovette sperare di uscirne prima che gli finisse il fiato.

Egli vide il pericolo quando era ormai solo a pochi passi dalla parete di ghiaccio situata sul bordo dello stagno. Si preparò per la collisione, ma all'ultimo momento la corrente cambiò direzione, mandandolo più a fondo. L'oscurità si era trasformata in buio assoluto quando egli entrò in un'apertura nascosta sotto il ghiaccio, di una larghezza appena sufficiente perché vi potesse scivolare dentro, anche se non aveva altra scelta a causa dell'incessante flusso della corrente.

I suoi polmoni avevano disperatamente bisogno d'aria, ed egli si morse il labbro per non aprire la bocca e perdere così l'ultimo filo di prezioso ossigeno.

Poi irruppe in un tunnel più grande dove il livello dell'acqua gli scese sotto la testa: egli riuscì finalmente a tirare un respiro boccheggiante, ma continuava ad essere sospinto con violenza dalla corrente.

Comunque uno dei pericoli era stato eliminato.

Scivolò ancora per un po', sballottato qua e là, finché non udì il fragore di una cascata sopra la sua testa. Wulfgar tentò di rallentare la corsa, ma non riuscì a trovare nessun genere di appiglio, perché il pavimento e le pareti erano fatti di ghiaccio levigato dal flusso secolare delle correnti; mentre cercava invano di aggrapparsi al ghiaccio solido, Aegis-fang gli volò via di mano, quindi egli giunse in un'ampia e profonda caverna e vide la cascata davanti a sé.

Qualche metro oltre l'orlo della cascata c'erano diverse stalattiti di ghiaccio che scendevano dalla volta del soffitto fino all'altezza di Wulfgar: costituivano la sua unica possibilità. Quando fu sul bordo, egli balzò in avanti e si aggrappò ad una stalattite, che si assottigliava sempre più, diventando però più grossa vicino al suolo, come se, nel frattempo, una stalagmite si fosse sviluppata per andarle incontro.

Per il momento era salvo, e fece vagare lo sguardo sgomento attorno alla strana grotta. La cascata catturò la sua immaginazione: dal precipizio saliva il vapore, che conferiva una nota surreale a quello spettacolo; il torrente precipitava a cascata, e gran parte di esso continuava in un precipizio più piccolo, una semplice fessura nel pavimento alla base della cascata, circa

dieci metri più sotto. Le gocce che sfuggivano, tuttavia, si solidificavano nel momento in cui si separavano dal flusso principale, e rimbalzavano in ogni direzione; non ancora del tutto induriti, i cubetti di ghiaccio si attaccavano saldamente al suolo, e tutt'intorno alla base della cascata c'erano pile di ghiaccio simili a strane sculture.

Aegis-fang cadde giù, evitando con facilità il piccolo crepaccio, e si abbatté su una di quelle sculture sparpagliandone qua e là i frantumi di ghiaccio. Con le braccia intorpidite a causa della scivolata lungo la gelida stalattite, Wulfgar si precipitò a raccogliere il martello e lo liberò dalla morsa del ghiaccio che vi si stava già formando intorno.

Sotto il suolo vitreo squarciato dal martello il barbaro notò una sagoma scura, che osservò attentamente, poi indietreggiò per l'orrore: si trattava del cadavere perfettamente conservato di un suo predecessore, che apparentemente era caduto giù nel precipizio ed era morto assiderato sul posto. Prima di lui, si domandò Wulfgar, quanti altri avevano subito lo stesso destino?

Ma non aveva tempo per pensarci su. Un altro ostacolo era stato superato, poiché gran parte del tetto della grotta era ormai solo pochi metri al di sotto della superficie illuminata a giorno, e il sole filtrava attraverso le parti costituite da ghiaccio puro. Persino il più piccolo bagliore proveniente dal soffitto si rifletteva migliaia di volte sul pavimento e sulle pareti vitree, e l'intera caverna pareva esplodere d'innumerevoli sprazzi di luce.

Wulfgar sentiva il freddo intenso, ma il grasso sciolto col quale si era cosparso il corpo formava una protezione sufficiente: sapeva che sarebbe sopravvissuto ai primi pericoli dell'avventura.

Però lo spettro del drago incombeva su di lui.

Dal vano principale si dipartivano parecchi cunicoli, scolpiti dalle acque che un tempo scorrevano a questo livello, ma soltanto uno era abbastanza grande per il passaggio di un drago; Wulfgar pensò di esplorare prima gli altri, per vedere se poteva trovare un'altra via secondaria che lo conducesse alla tana, ma il bagliore e le distorsioni luminose, insieme agli innumerevoli ghiaccioli che pendevano dal soffitto come i denti di un predatore, gli davano le vertigini: se si fosse perduto o se sprecava troppo tempo, la notte l'avrebbe sorpreso, rubandogli la luce e facendo scendere la temperatura al di sotto della sua già considerevole capacità di sopportazione.

Perciò batté a terra Aegis-fang per liberarlo dagli ultimi pezzetti di ghiaccio di cui era ricoperto e si diresse con decisione verso il cunicolo che, secondo i suoi calcoli, l'avrebbe condotto alla tana di Ingeloakastimi-

zilian.

* * *

Il drago dormiva profondamente accanto al suo tesoro nella più vasta delle caverne di ghiaccio, sicuro che, dopo tanti anni di solitudine, il suo sonno non sarebbe stato disturbato. Ingeloakastimizilian, comunemente conosciuto come Gelida Morte, aveva commesso lo stesso errore in cui erano caduti molti altri draghi che vivevano come lui in tane di ghiaccio: col passare degli anni, infatti, il flusso della corrente che offriva la possibilità di entrare ed uscire dalle grotte era diminuito, lasciando il drago intrappolato in una tomba cristallina.

Un tempo Gelida Morte si era divertito a dar la caccia ai cervi e agli esseri umani, guadagnandosi nel suo breve periodo di attività una rispettabile reputazione di terribile devastatore. Tuttavia i draghi, e in particolare i draghi bianchi che raramente sono attivi date le fredde temperature che li circondano, possono resistere molti secoli senza carne, mantenuti in vita all'infinito dall'egoistico amore per il loro tesoro; quello di Gelida Morte, benché esiguo se paragonato ai vasti ammassi d'oro posseduti dagli enormi draghi rossi e azzurri che vivevano in zone più popolate, era il più grande di tutti i tesori degli altri draghi della tundra.

Se avesse veramente desiderato la libertà, il drago avrebbe probabilmente potuto aprirsi un varco attraverso il soffitto di ghiaccio della caverna; considerandolo però un rischio troppo grosso, il mostro preferiva continuare a dormire, contando le monete e le gemme in sogni molto piacevoli.

Ma il grosso serpente addormentato non si era reso conto di quanto fosse divenuto incauto: nel suo sonnecchiare ininterrotto, infatti, non si era mosso per interi decenni, e sul suo lungo corpo si era formata una fredda coltre di ghiaccio ispessitasi gradualmente finché non era rimasto che un unico punto libero di fronte alle enormi narici, laddove le sue ritmiche, violente esalazioni avevano impedito la formazione di brina.

Intanto Wulfgar si era avvicinato furtivamente alla fonte di quel fragoroso russare.

Vedendo lo splendore di quella bestia, ulteriormente accresciuto dalla coltre cristallina, Wulfgar fu preso da un profondo e timoroso rispetto, incapace di staccargli gli occhi di dosso, benché in tutta la caverna giacessero mucchi di gemme e d'oro ugualmente risplendenti: in tutta la sua vita non aveva mai visto una simile magnificenza, una simile forza.

Contando sul fatto che la bestia pareva irrimediabilmente imprigionata, egli depose a terra il martello. «Salve, Ingeloakastimizilian,» gridò, usando rispettosamente il suo vero nome.

Le orbite azzurro chiaro si spalancarono improvvisamente, fiammeggianti di rabbia anche sotto il velo ghiacciato. Wulfgar si arrestò sotto quello sguardo perforante.

Ma questi riacquistò la fiducia in se stesso, nonostante lo choc iniziale. «Non aver timore, o potente drago,» egli disse con coraggio. «Io sono un guerriero d'onore e non ti ucciderò in queste sleali circostanze.» Poi fece un sorrisetto obliquo. «Placherò la mia cupidigia semplicemente portandoti via il tesoro!»

Il barbaro, però, aveva commesso un errore cruciale.

Un guerriero più esperto, anche se dotato di un particolare senso dell'onore, avrebbe messo da parte il codice cavalleresco accettando la propria fortuna come una benedizione, ed avrebbe ammazzato il drago nel sonno. Pochi erano gli uomini avventurosi, o addirittura gli interi gruppi di persone siffatte, che si erano confrontati in condizioni leali con un drago di qualsiasi colore ed erano poi vissuti abbastanza da vantarsene.

Comunque anche Gelida Morte si era creduto ormai sconfitto, nello choc iniziale, quando al suo risveglio si era trovato di fronte il barbaro. I suoi enormi muscoli, atrofizzati dall'inattività, non erano riusciti a scuotersi dalla morsa di ghiaccio, ma quando Wulfgar aveva nominato il tesoro una nuova ondata d'energia l'aveva strappato dal letargo.

Gelida Morte trovò forza nella rabbia che lo assalì, e con un'esplosione di potenza che superava ogni immaginazione del barbaro fece scattare i muscoli duri come corde, scrollandosi di dosso grossi pezzi di ghiaccio. L'intera caverna tremò con violenza e Wulfgar, in piedi sul pavimento scivoloso, fu gettato all'indietro; egli rotolò da un lato appena in tempo per evitare la punta aguzza come una lancia di un ghiacciolo staccato dal terremoto.

Wulfgar si rialzò rapidamente in piedi, ma quando si girò si trovò faccia a faccia con una bianca testa cornuta; il drago aveva le ali spiegate, intento a scrollarsi via gli ultimi resti della coltre di ghiaccio, ed i suoi occhi azzurri trafiggevano quelli di Wulfgar.

Il barbaro si guardò attorno cercando disperatamente una via di scampo; pensò di lanciare Aegis-fang, ma sapeva di non poter uccidere il drago con un unico colpo, e poi l'avrebbe investito l'inevitabile, mortale respiro.

Gelida Morte considerò per un attimo il suo nemico: se avesse respirato,

si sarebbe dovuto accontentare della sua carne gelata; dopotutto era un drago, un terribile drago, ed era convinto, probabilmente a ragione, che nessun umano fosse in grado di sconfiggerlo. Tuttavia quest'uomo enorme, e in particolare quel martello di cui il drago intuiva la magia, lo rendevano inquieto; ci voleva prudenza, che la prudenza l'aveva mantenuto in vita per secoli: non voleva ingaggiare una lotta con l'uomo di fronte a lui.

L'aria fredda si ammassò nei suoi polmoni.

Wulfgar l'udì inspirare profondamente e si buttò istintivamente di lato; non riuscì a sfuggire del tutto la violenta raffica che seguì, un cono d'aria indicibilmente gelida, ma grazie alla sua agilità e al grasso che s'era spalmato addosso rimase in vita. Atterrò dietro ad un blocco di ghiaccio, con le gambe bruciate dal freddo e i polmoni doloranti. Aveva bisogno di un attimo per riprendersi, ma vide la testa bianca sollevarsi lentamente nell'aria, oltre l'angolo dell'insignificante barriera.

Il barbaro non poteva sopravvivere ad una seconda raffica.

Tutt'a un tratto la testa del drago fu inghiottita in un globo d'oscurità, e due frecce nere sibilarono una dopo l'altra accanto al barbaro e penetrarono invisibili nella sfera di buio.

«Attacca, ragazzo! Ora!» gridò Drizzt Do'Urden dall'entrata della grotta. Abituato com'era alla disciplina, il barbaro obbedì istintivamente al suo maestro; col volto contorto per il dolore, girò intorno al blocco di ghiaccio e si avvicinò al serpente che si dibatteva furiosamente.

Gelida Morte dimenava su e giù la sua testa enorme, cercando di scrollarsi di dosso l'incantesimo dell'elfo scuro, ma mentre si consumava nell'odio un'altra freccia colpì nel segno; ormai il drago non desiderava altro che uccidere. Anche accecato, i suoi sensi erano superiori: riuscì a distinguere la direzione in cui si trovava l'elfo e respirò di nuovo.

Ma Drizzt era ben preparato in materia di draghi, ed aveva calcolato alla perfezione la distanza da Gelida Morte, in modo da restar fuori dal raggio del suo fiato micidiale.

Il barbaro caricò contro il fianco del drago distratto e abbatté con tutta la forza Aegis-fang contro le scaglie bianche; il drago sussultò per l'atroce dolore e, benché non fosse ancora ferito, non aveva intenzione di mettere nuovamente alla prova la sua pelle con un secondo colpo. Perciò si girò per investire il barbaro esposto con una raffica gelida.

Un'altra freccia, però, gli penetrò nel corpo.

Wulfgar vide schizzare un gran fiotto di sangue dal fianco della bestia, mentre il globo di buio vacillava e il drago ruggiva di rabbia. Aegis-fang

colpì ancora, quindi una terza volta: una delle scaglie si spezzò e si sfaldò, lasciando esposta la carne viva del drago. Wulfgar sentì rinvigorirsi le proprie speranze di vittoria.

Essendo sopravvissuto a tante battaglie, tuttavia, Gelida Morte era lungi dall'esser finito; l'animale aveva compreso la propria vulnerabilità al potente martello, e si mantenne abbastanza concentrato per il contrattacco: la lunga coda gli si arrotolò sul dorso squamoso e frustò Wulfgar proprio mentre questi si apprestava a sferrare un altro colpo, così, invece di provare la soddisfazione del martello che sfondava la carne del drago, egli si trovò sbattuto contro un mucchio ghiacciato di monete d'oro, a circa sei metri di distanza.

La caverna parve girargli vorticosamente intorno, mentre i riflessi di luce venivano accresciuti dalle lacrime che gli velavano gli occhi. Tuttavia poté vedere Drizzt che, con le scimitarre sguainate, avanzava coraggiosamente contro Gelida Morte, il quale si apprestava di nuovo ad emettere uno dei suoi respiri fatali.

Ma vide anche, con limpidissima chiarezza, l'immensa stalattite di ghiaccio che pendeva dal soffitto sopra al drago.

Drizzt continuava ad avanzare, senz'alcuna possibile strategia contro un nemico tanto formidabile; sperò di poter localizzare un suo punto debole prima d'essere ucciso. L'elfo pensava che Wulfgar fosse ormai fuori combattimento, e probabilmente morto, dopo il gran colpo di coda, perciò fu sorpreso quando vide un movimento improvviso di lato.

Anche Gelida Morte si accorse che il barbaro si era mosso, e diede una frustata con la lunga coda per sventare qualsiasi altra minaccia al proprio fianco.

Ma Wulfgar aveva già giocato la sua mano: con l'ultimo guizzo d'energia di cui disponeva, egli si era rialzato improvvisamente dal mucchio d'oro ed aveva lanciato Aegis-fang in alto, molto in alto.

Poi fu investito dalla coda del drago, senza sapere se il suo disperato tentativo avesse avuto o meno successo; gli parve soltanto di veder comparire sul soffitto una chiazza più chiara, prima di sprofondare nelle tenebre.

Invece Drizzt assisté alla loro vittoria; con occhi pieni di stupore guardò la silenziosa discesa dell'enorme ghiacciolo.

Gelida Morte, incapace di vedere il pericolo a causa della temporanea cecità, e pensando che il martello fosse volato via a caso, agitò le ali. Le zampe anteriori munite di artigli avevano appena cominciato a sollevarsi quando la lancia di ghiaccio si abbatté sul suo dorso, mandandolo di nuovo

a terra.

Data la sfera di buio che ricopriva la testa del drago, Drizzt non riuscì a vederne l'espressione in punto di morte.

Ma udì il «crack» mortale quando il collo del drago, simile a una frusta, salì in alto per il contraccolpo dovuto al rovesciamento di direzione e si spezzò.

22
Col sangue o con gesta eroiche

Il calore di un piccolo falò fece pian piano rinvenire Wulfgar; ancora stordito, non riuscì a comprendere dove si trovava, divincolandosi da una coperta che non ricordava d'essersi portato dietro. Poi riconobbe Gelida Morte, che giaceva morto a qualche metro di distanza, con l'enorme ghiacciolo saldamente conficcato nel dorso. Il globo d'oscurità era sparito, e Wulfgar trasalì nel constatare con quanta precisione le frecce dell'elfo, scoccate quasi alla cieca, avevano colpito il drago: uno dei dardi sporgeva dall'occhio sinistro, mentre dalla sua bocca ne fuoriuscivano altri due.

Wulfgar si sporse per afferrare il manico familiare di Aegis-fang, ma il martello non era lì; sforzandosi di ignorare il torpore che gli pervadeva le gambe, riuscì a rialzarsi, cercando freneticamente con lo sguardo la sua arma. Poi si domandò dove accidenti fosse finito l'elfo.

Quindi udì provenire il suono di alcuni colpetti da dietro una parete; con le gambe ancora rigide, girò prudentemente l'angolo e vide Drizzt che, in piedi su un mucchio d'oro, cercava di spezzarne la superficie ghiacciata col martello da guerra di Wulfgar.

L'elfo si accorse dell'arrivo del giovane e s'inchinò in segno di saluto. «Benvenuto, o Condanna del Drago! gridò.

«Benvenuto anche a te, amico elfo,» rispose Wulfgar, davvero felice di rivederlo. «Mi hai seguito molto lontano.»

«Neanche tanto lontano,» replicò Drizzt, staccando un altro pezzo di ghiaccio dal tesoro. «A Ten-Towns c'era poco da divertirsi, e poi non potevo permettere che mi superassi, nella nostra gara di uccisioni! Eravamo dieci e mezzo a dieci e mezzo,» dichiarò, con un ampio sorriso, «ed ora c'è anche un drago da dividere in due. Mi tocca metà di questa preda!»

«È tua, e senz'altro ben guadagnata,» acconsentì Wulfgar. «Ti tocca anche metà del bottino.»

Drizzt gli mostrò una piccola borsa appesa ad una bella catena d'argento

che aveva intorno al collo. «Qualche gingillo,» spiegò. «Non ho bisogno di ricchezze, e dubito comunque che sarei in grado di portarne molte fuori di qui! Alcuni gingilli mi basteranno.»

Poi passò al vaglio la parte del mucchio appena liberata dal ghiaccio, scoprendo un pomo di spada incastonato di gemme, con l'elsa di adamantite nera magistralmente scolpita, raffigurante un felino dalle fauci acuminate. Drizzt rimase abbagliato dalla delicatezza dei fregi di cui era ornata, e con dita tremanti estrasse il resto dell'arma dal mucchio d'oro.

Una scimitarra: la lama ricurva era d'argento, profilata di diamanti. Drizzt la sollevò davanti a sé, meravigliandosi per la sua leggerezza ed il suo equilibrio.

«Qualche gingillo... più questa,» si corresse.

* * *

Anche prima d'incontrare il drago, Wulfgar si era chiesto come fare per uscire dalle caverne sotterranee. «La corrente dell'acqua è troppo forte e il bordo della cascata troppo in alto per poter tornare indietro attraverso Fusione Perenne,» disse a Drizzt, pur sapendo che sicuramente l'elfo aveva già fatto la stessa supposizione. «Anche se riusciamo in qualche modo ad oltrepassare quelle barriere, io non ho più grasso per proteggerci dal freddo quando usciremo dall'acqua.»

«Anch'io penso che sia impossibile passare di nuovo attraverso le acque di Fusione Perenne,» confermò Drizzt. «Tuttavia, grazie alla mia considerevole esperienza, cerco di giungere sempre preparato in simili situazioni! Ecco infatti che mi sono portato la legna per il fuoco e la coperta con cui ti ho avvolto, entrambe impregnate di grasso di foca. Ed anche questi,» disse estraendo dalla cintola un rampino a tre punte ed una fune leggera ma robusta. Inoltre, aveva già scoperto una via d'uscita.

Drizzt indicò un piccolo foro nella cupola che li sovrastava: la stalattite spezzata da Aegis-fang aveva portato via con sé anche parte del soffitto. «Io certo non posso sperare di gettare il gancio così in alto, ma questa sfida dovrebbe risultare possibile per le tue braccia vigorose.»

«Forse in tempi migliori,» affermò Wulfgar. «Ma adesso non ho la forza sufficiente per fare questo tentativo.» Quando il respiro del drago l'aveva investito, il barbaro era giunto più vicino alla morte di quanto non si fosse immaginato ed ora, essendogli venuta meno l'adrenalina utilizzata in battaglia, sentiva il freddo che gli pervadeva crudelmente le membra. «Temo

proprio che le mie mani abbiano perduto a tal punto la sensibilità da non poter nemmeno stringere quel gancio!»

«Allora corri!» urlò l'elfo. «Fa' in modo che il tuo corpo infreddolito si riscaldi da sé!»

Wulfgar cominciò subito a correre intorno all'ampia grotta, così da far circolare più in fretta il sangue attraverso le gambe e le dita intorpidite. Poco dopo cominciò a sentire che il corpo stava riacquistando il proprio calore interno.

Dopo due soli tentativi, riuscì a lanciare il rampino in modo che s'infilasse nel buco e si aggrappasse saldamente al ghiaccio. Drizzt salì per primo, con movimenti talmente agili che pareva stesse veramente correndo su per la corda.

Giù nella caverna, Wulfgar si occupò di raccogliere alcune ricchezze ed altri oggetti che sapeva gli sarebbero stati utili; poi salì su per la corda con molta più difficoltà; tuttavia, grazie all'aiuto di Drizzt dall'alto, riuscì finalmente ad inerpicarsi sul ghiaccio prima che il sole sparisse sotto la linea dell'orizzonte.

Bivaccarono accanto a Fusione Perenne, cibandosi di cacciagione e godendosi un meritatissimo riposo, confortati dai caldi vapori.

Poi ripartirono prima dell'alba, diretti ad occidente. Corsero fianco a fianco per due giorni, con lo stesso passo frenetico che li aveva condotti così lontano verso oriente, ma quando s'imbatterono nelle tracce delle tribù dei barbari entrambi si resero conto ch'era giunto il momento di separarsi.

«Addio, mio buon amico,» disse Wulfgar chinandosi per esaminare le orme. «Non dimenticherò mai ciò che hai fatto per me.»

«Addio anche a te, Wulfgar,» replicò Drizzt con aria cupa. «E che il tuo martello da guerra possa terrorizzare i tuoi nemici ancora per molti anni!» Poi si allontanò in fretta, senza guardarsi indietro, ma chiedendosi se avrebbe mai rivisto vivo il suo compagno.

* * *

Alla vista del grande accampamento delle tribù riunite, Wulfgar dimenticò temporaneamente l'urgenza della missione per fermarsi a riflettere sulle proprie emozioni. Cinque anni prima, quand'era ancora un ragazzo, egli aveva marciato verso un simile accampamento portando orgogliosamente lo stendardo della Tribù dell'Alce: allora aveva intonato il Canto di Tempos ed aveva brindato con l'idromele insieme a uomini che avrebbero

combattuto, e sarebbero possibilmente morti, al suo fianco. A quel tempo considerava le battaglie in un modo diverso, come una prova gloriosa per un guerriero. «Innocente ferocia,» mormorò, constatando la contraddizione di quelle due parole nel ricordo dell'ignoranza che lo caratterizzava in quei giorni lontani; adesso, tuttavia, il suo punto di vista era considerevolmente cambiato: Bruenor e Drizzt, diventando suoi amici ed insegnandogli le complessità del loro mondo, avevano dato un volto alle persone che egli considerava semplicemente come nemici, obbligandolo a guardare in faccia le brutali conseguenze delle sue azioni.

Una bile amara gli affiorò in gola al pensiero delle tribù che si lanciavano in un'altra incursione contro Ten-Towns. E, cosa ancor più ripugnante, il suo fiero popolo stava marciando verso la guerra al fianco di folletti e giganti.

Avvicinandosi al perimetro dell'accampamento si accorse che non vi era stato innalzato alcun Hengorot, o Salone cerimoniale dell'Idromele. Al centro c'era una serie di piccole tende, ciascuna con il rispettivo stemma di ogni re tribale, circondata dai bivacchi all'aperto dei soldati semplici. Passando in rivista i simboli Wulfgar si accorse che erano presenti quasi tutte le tribù, ma le loro forze riunite non raggiungevano che la metà dell'adunata di cinque anni prima; le parole di Drizzt secondo cui i barbari non si erano ancora ripresi dal massacro di Bryn Shander gli suonarono dolorosamente vere.

Due guardie andarono incontro a Wulfgar, che non aveva tentato in alcun modo di nascondersi, ed ora, con Aegis-fang deposto ai suoi piedi, sollevò le mani in alto per mostrare che le sue intenzioni erano oneste.

«Chi sei tu, che vieni senza scorta e senza invito al consiglio di Heafstaag?» domandò una delle guardie. Egli squadrò Wulfgar, assai impressionato dalla sua evidente forza e dall'arma eccezionale che gli giaceva ai piedi. «Di sicuro non sei un mendicante, nobile guerriero, eppure ci sei sconosciuto.»

«Tu mi conosci, invece, Revjak, figlio di Jorn il Rosso,» replicò Wulfgar, riconoscendolo come un compagno di tribù. «Io sono Wulfgar, figlio di Beornegar, guerriero della Tribù dell'Alce. Mi perdeste cinque anni fa, quando marciammo su Ten-Towns,» spiegò, scegliendo accuratamente le parole per evitare di parlare della sconfitta; ai barbari non piaceva ricordare eventi tanto spiacevoli.

Revjak osservò attentamente il giovane; essendo stato amico di Beornegar, ricordava bene il ragazzo, Wulfgar. Contò gli anni, paragonando men-

talmente l'età del ragazzo l'ultima volta che l'aveva visto con l'apparente età di questo giovane; presto si convinse che le somiglianze non potevano essere attribuite ad una semplice coincidenza. «Benvenuto tra i tuoi, giovane guerriero!» disse con cordialità. «Te la sei passata bene!»

«Già, infatti,» replicò Wulfgar. «Ho visto cose grandi e meravigliose, ed ho imparato molta saggezza. Molte sono le storie che vi racconterò, ma a dire il vero ora non ho tempo per chiacchierare. Sono venuto per vedere Heafstaag.»

Revjak annuì e guidò subito Wulfgar tra le file dei bivacchi. «Heafstaag sarà contento del tuo ritorno.»

E Wulfgar ribatté, a voce troppo bassa per esser sentito, «Non sarà tanto contento.»

* * *

Man mano che si avvicinava alla tenda centrale dell'accampamento, una folla curiosa si ammassò intorno al giovane e solenne guerriero. Revjak entrò per annunciarlo a Heafstaag e tornò immediatamente col permesso di entrare da parte del re.

Wulfgar sollevò sopra la spalla Aegis-fang, ma non si mosse verso il lembo della tenda tenuto aperto da Revjak. «Voglio che quel che ho da dire venga udito da tutti,» disse a voce abbastanza alta perché anche Heafstaag lo sentisse. «Sarà Heafstaag a venire da me!»

A queste parole di sfida, intorno a lui salì un mormorio confuso: stando alle voci che circolavano, infatti, Wulfgar, figlio di Beornegar, non discendeva da un lignaggio di sangue reale.

Heafstaag si precipitò fuori dalla tenda, giungendo fino a pochi passi di distanza da colui che l'aveva sfidato, col petto in fuori e l'occhio buono che squadrava Wulfgar con espressione torva. La folla tacque improvvisamente, in attesa che il re spietato uccidesse sul posto l'impertinente giovane.

Wulfgar, tuttavia, sostenne il suo sguardo minaccioso e non indietreggiò di un centimetro. «Io sono Wulfgar,» proclamò con orgoglio, «figlio di Beornegar, a sua volta figlio di Beorne; guerriero della Tribù dell'Alce, che combatté nella Battaglia di Bryn Shander; possessore di Aegis-fang, il Nemico dei Giganti;» disse sollevando davanti a sé il grosso martello, «amico dei fabbri nani ed allievo di un guardaboschi di Gwaeron Windstrom; uccisore del capo dei giganti del gelo, Biggrin,» si fermò per un istante, con gli occhi illuminati da un ampio sorriso, in modo da accrescere la cu-

riosità per la sua prossima proclamazione. Quando ritenne di aver catturato la piena attenzione di tutta la folla, continuò, «Io sono Wulfgar, la Condanna del Drago!»

Heafstaag sussultò: nessun uomo vivente in tutta la tundra aveva diritto ad un titolo così elevato.

«Rivendico il Diritto di Sfida,» ringhiò Wulfgar con voce bassa e minacciosa.

«Io ti ucciderò,» replicò Heafstaag con tutta la calma di cui riuscì a disporre; non temeva nessun uomo, ma diffidava delle larghe spalle e dei potenti muscoli di Wulfgar. Il re non intendeva affatto rischiare la sua posizione proprio adesso che stava per ottenere la vittoria sui pescatori di Ten-Towns. Se invece fosse riuscito a gettare discredito sul giovane guerriero, la gente non avrebbe mai permesso una simile lotta, costringendo Wulfgar a rinunciare a quel diritto oppure uccidendolo su due piedi. «Sei forse di sangue nobile, per arrogarti tale diritto?»

«Tu invece sottometti il destino del tuo popolo ad un cenno di un mago,» ribatté Wulfgar, ascoltando attentamente le reazioni della folla per misurare la loro approvazione o disapprovazione nei confronti di quell'accusa. «Tu lasceresti che alzassero le spade in una causa comune coi folletti e gli orchi!» Nessuno osò protestare ad alta voce, ma Wulfgar intuì che molti dei guerrieri serbavano un segreto rancore per la battaglia imminente. Questo poteva spiegare anche l'assenza del Salone dell'Idromele, poiché Heafstaag era abbastanza furbo da rendersi conto che la rabbia covata negli animi poteva esplodere per l'emozione dei festeggiamenti.

Revjak intervenne prima che Heafstaag potesse reagire - con le parole o con le armi. «Figlio di Beornegar,» disse Revjak in tono deciso, «non ti sei ancora guadagnato il diritto di mettere in dubbio gli ordini del re. Hai dichiarato apertamente una sfida, e le regole della tradizione richiedono che tu giustifichi, col sangue o con un'azione eroica, un simile diritto.»

Le parole di Revjak rivelavano eccitazione, e Wulfgar comprese immediatamente che il vecchio amico di suo padre era intervenuto per impedire l'inizio di una rissa non riconosciuta, quindi non ufficiale; evidentemente aveva fiducia nel fatto che lui potesse soddisfare le richieste. Inoltre Wulfgar sentiva che Revjak, e forse molti altri, speravano che portasse a termine la sfida con successo.

Il giovane guerriero raddrizzò le spalle e rivolse un sorriso sicuro di sé al suo avversario, rafforzato dalle continue prove che il suo popolo seguiva l'ignobile piano di Heafstaag semplicemente perché gli era legato e non

riusciva a trovare nessun uomo adeguato a sfidarlo.

«Con un'azione eroica,» disse calmo. Senza staccare lo sguardo dall'unico occhio di Heafstaag, Wulfgar prese la coperta arrotolata che portava legata in spalla, ne estrasse due oggetti appuntiti e li gettò con disinvoltura ai piedi del re.

Coloro che tra la folla riuscirono a vedere chiaramente lo spettacolo rimasero senza fiato, e persino il re, generalmente impassibile, impallidì ed indietreggiò vacillando.

«La sfida non può essere negata!» gridò Revjak.

Erano le corna di Gelida Morte.

* * *

Heafstaag controllò per l'ultima volta che la lama dell'ascia fosse a posto, mentre il sudore freddo gli colava sul volto, rivelando la sua tensione. «Condanna del Drago!» disse in tono poco convinto al suo araldo, che era appena entrato nella tenda. «Magari si è semplicemente imbattuto in un serpente addormentato!»

«Perdonami, o potente re,» disse il giovane. «Revjak mi manda a dirti che è giunto il momento prestabilito.»

«Bene!» ghignò Heafstaag, facendo scorrere il pollice sulla lama lucente dell'ascia. «Insegnerò al figlio di Beornegar a rispettare il suo re!»

I guerrieri della Tribù dell'Alce si disposero in cerchio intorno ai combattenti; benché si trattasse di un evento privato per il popolo di Heafstaag, anche le altre tribù guardavano interessate da una rispettosa distanza. Il vincitore non avrebbe avuto alcuna autorità formale nei loro confronti, ma sarebbe comunque stato il re della tribù più potente e dominatrice della tundra.

Revjak avanzò d'un passo nel cerchio, in mezzo ai due avversari. «Proclamo Heafstaag!» gridò. «Re della Tribù dell'Alce!» e continuò a leggere la lunga lista di gesta eroiche del re monocolo.

Heafstaag parve riacquistare sicurezza durante la lettura, pur essendo un po' confuso e contrariato per il fatto che Revjak avesse deciso di proclamarlo per primo. Appoggiò le mani sui grossi fianchi e guardò minacciosamente gli astanti più vicini, sogghignando nel vederli indietreggiare uno dopo l'altro. Poi fece lo stesso con Wulfgar, ma le sue tattiche prepotenti non riuscirono ad intimidirlo neanche questa volta.

«E proclamo Wulfgar,» continuò Revjak, «figlio di Beornegar ed aspi-

rante al trono della Tribù dell'Alce!» Naturalmente la lettura della lista di Wulfgar fu molto più breve di quella di Heafstaag, ma l'eroica azione finale proclamata da Revjak lo riportò alla parità.

«Condanna del Drago!» gridò Revjak, e gli astanti, che finora avevano osservato un rispettoso silenzio, ricominciarono a narrarsi l'un l'altro le numerose storie riguardo all'uccisione di Gelida Morte da parte di Wulfgar.

Revjak guardò i due rivali ed uscì dal cerchio.

Era giunto il momento dell'onore.

Cominciarono a percorrere il cerchio della battaglia, gettandosi sguardi cauti per cogliere i reciproci punti deboli; dall'espressione del volto di Heafstaag, Wulfgar notò che era impaziente, un difetto comune tra i guerrieri barbari; anche lui lo era stato, prima delle rudi lezioni di Drizzt Do'Urden. Migliaia di umilianti schiaffi con la scimitarra, invece, gli avevano insegnato che il primo colpo era molto meno importante dell'ultimo.

Finalmente Heafstaag sbuffò e lo attaccò con un ruggito. Anche Wulfgar urlò minacciosamente, muovendosi come per gettarsi a capofitto su di lui, ma all'ultimo momento si spostò di lato e Heafstaag, sbilanciato dal pesante impeto della sua arma, oltrepassò il nemico e andò a finire nella prima fila dei presenti.

Il re orbo da un occhio si riprese presto ed attaccò di nuovo, apparentemente con rabbia raddoppiata; Heafstaag era re da molti anni, ed aveva combattuto innumerevoli battaglie: se non avesse imparato ad aggiustare la sua tattica in base a quella dell'avversario sarebbe stato ucciso già da parecchio tempo. Si accostò nuovamente a Wulfgar, sembrando ancor meno controllato della prima volta, ma quando Wulfgar si spostò, trovò ad attenderlo la grossa scure: avendo previsto quella finta, Heafstaag roteò l'arma di lato, e sfregiò il braccio di Wulfgar dalla spalla al gomito.

Il giovane reagì rapidamente, spingendo in fuori il martello per impedire qualsiasi ulteriore attacco; la sua forza era diminuita parecchio, ma la mira era ottima, perciò il potente martello fece indietreggiare Heafstaag di un passo. Wulfgar gettò una breve occhiata al braccio ferito.

Poteva continuare a combattere.

«Sei bravo a parare,» ringhiò Heafstaag rimettendosi in posizione. «Potevi essere un ottimo guerriero nei ranghi del tuo popolo. È un peccato che io ti debba uccidere!» E roteò nuovamente l'ascia in una pioggia di colpi che intendevano finire presto quel combattimento.

Rispetto alle lame turbinanti di Drizzt, però, l'ascia di Heafstaag pareva

muoversi lentamente; Wulfgar non faceva fatica a stornare i fendenti, e ogni tanto reagiva mandandogli a segno un sordo colpo sul petto.

Il volto del re monocolo avvampò di stanchezza e frustrazione. «Un avversario ormai affaticato spesso si muoverà con tutta la forza rimasta,» gli aveva spiegato Drizzt durante le settimane di addestramento. «Ma raramente andrà nella direzione apparente, cioè quella in cui lui pensa che tu pensi si stia muovendo!»

Wulfgar attese concentrato, anticipando la finta.

Ormai rassegnato di non potersi aprire un varco per difendersi dal suo nemico più giovane e più veloce, il re, immerso nel sudore, alzò la grossa scure sopra la testa e si precipitò in avanti, urlando furiosamente per spaventarlo.

Ma i riflessi di Wulfgar erano più acuti che mai, e l'eccessiva enfasi con cui Heafstaag aveva sottolineato l'attacco gli segnalò un cambiamento di direzione. Sollevò Aegis-fang come per bloccare la finta, ma rovesciò la presa quando l'ascia piombò verso la sua spalla, in un colpo laterale ingannevolmente basso.

Fidandosi ciecamente dell'arma forgiata dai nani, Wulfgar spostò il piede indietro, girandosi per affrontare l'arrivo della lama con un colpo di martello altrettanto angolato.

Le due armi sbatterono l'una contro l'altra con incredibile fragore, e l'ascia di Heafstaag gli si frantumò in mano, mentre le violente vibrazioni lo scaraventavano indietro, a terra.

Aegis-fang non aveva subito alcun danno, e Wulfgar avrebbe potuto facilmente finire Heafstaag con un unico colpo.

Revjak serrò il pugno in attesa dell'imminente vittoria di Wulfgar.

«Non confondere mai l'onore con la stupidità!» l'aveva rimproverato Drizzt dopo la sua pericolosa rinuncia nei confronti del drago; tuttavia da questa battaglia Wulfgar pretendeva di più: non gli bastava semplicemente ottenere la guida della propria tribù, ma voleva anche che tutti i testimoni serbassero un'impressione duratura di quella lotta. Lasciò cadere a terra Aegis-fang e si avvicinò a Heafstaag in condizioni di parità.

Il re barbaro non protestò affatto contro la sua fortuna: balzò addosso a Wulfgar, avvolgendogli le braccia intorno al corpo nel tentativo di farlo cadere all'indietro.

Wulfgar si piegò in avanti per fronteggiare l'attacco, coi piedi saldamente piantati a terra, e bloccò l'impeto dell'uomo più pesante.

Ingaggiarono un violento corpo a corpo, scambiandosi forti colpi prima

di essere talmente vicini da rendere inefficaci i pugni. Entrambi i combattenti avevano gli occhi pesti e gonfi, e la faccia e il petto coperti di lividi e tagli.

Heafstaag, tuttavia, era il più stanco, e il suo petto si sollevava a fatica ad ogni respiro affannoso. Avvinghiò le braccia intorno alla vita di Wulfgar e tentò un'altra volta di costringerlo a terra.

Poi le lunghe dita di Wulfgar si chiusero ai lati della testa di Heafstaag; le sue nocche diventarono bianche e gli enormi muscoli delle spalle e delle braccia s'irrigidirono, cominciando la stretta micidiale.

Heafstaag comprese subito di essere nei guai, poiché la morsa di Wulfgar era più forte di quella di un orso bianco. Il re si dimenò furiosamente e tirò un violento pugno alle costole dell'altro, sperando di distoglierne la concentrazione mortale.

Questa volta fu una lezione di Bruenor ad incitarlo nella sua reazione: «Pensa alla donnola, ragazzo, e incassa i colpi ma non mollare mai e poi mai la tua presa!» I muscoli del collo e delle spalle gli si gonfiarono mentre spingeva in ginocchio il re orbo.

Inorridito dalla potenza di quella morsa, Heafstaag si aggrappò alle braccia d'acciaio del giovane, cercando invano di allentare la loro crescente pressione.

Wulfgar si rese conto che stava per uccidere il re della propria tribù. «Arrenditi!» gli gridò, cercando un'alternativa più accettabile.

L'orgoglioso re gli rispose con un pugno finale.

Wulfgar rivolse gli occhi al cielo. «Io non sono come lui!» urlò disperato, giustificandosi con chiunque lo stesse ascoltando. Ma non aveva altra scelta.

Le enormi spalle gli si arrossarono per il sangue che vi rifluiva. Vide il terrore negli occhi di Heafstaag trasformarsi in stupore incosciente, poi udì lo schiocco delle ossa, mentre il cranio gli si spaccava tra le mani potentissime.

A quel punto, Revjak avrebbe dovuto entrare nel cerchio e proclamare il nuovo Re della Tribù dell'Alce.

Invece, al pari degli altri testimoni intorno a lui, egli rimase immobile, con la bocca aperta.

* * *

Aiutato dalle raffiche di vento freddo che gli soffiava alle spalle, Drizzt

percorse a gran velocità le ultime miglia che lo separavano da Ten-Towns. La stessa notte in cui si era accomiatato da Wulfgar, egli scorse la cima innevata del Monte Kelvin. Alla vista della sua patria accelerò ancor di più il passo, ma una fastidiosa sensazione gli fece presagire che stava accadendo qualcosa fuori dall'ordinario.

Grazie alla sua acuta vista notturna egli riuscì finalmente a cogliere quel segnale, che sarebbe sicuramente sfuggito ad un occhio umano: una colonna nera che oscurava le stelle più basse dell'orizzonte a sud della montagna; poi una seconda colonna, più piccola, a sud della prima.

Drizzt si arrestò bruscamente, strizzando gli occhi per accertarsi della sua supposizione. Quindi si rimise in cammino lentamente, poiché aveva bisogno di tempo per decidere quale via alternativa poter imboccare.

Caer-Konig e Caer-Dineval erano in fiamme.

23
L'assedio

La flotta di Caer-Dineval stava pescando nelle acque più meridionali del Lago Dinneshere, approfittando delle zone lasciate libere dai pescatori di Porto dell'Est che erano fuggiti a Bryn Shander.

Le barche di Caer-Konig, che si trovavano invece nelle loro solite acque accanto alle rive settentrionali del lago, furono le prime ad avvistare il disastro imminente.

Come uno sciame di api incollerite, l'esercito nefasto di Kessell si precipitava lungo la curva settentrionale del Lago Dinneshere, scagliandosi giù per il Passo del Vento Ghiacciato.

«Levate l'ancora!» gridarono Schermont e molti altri capitani non appena si furono ripresi dallo choc iniziale, pur sapendo che ormai era troppo tardi per tornare indietro.

Il corpo frontale dell'esercito dei folletti fece irruzione a Caer-Konig.

Gli uomini sulle barche videro salire le fiamme dagli edifici messi a ferro e fuoco, e udirono le urla stridenti e assetate di sangue dei miserabili invasori.

Udirono le grida di morte dei loro cari.

Le donne, i bambini e i vecchi rimasti a Caer-Konig non furono nemmeno sfiorati dall'idea di resistere, ma fuggirono. Fuggirono per salvarsi la vita, ma i folletti li inseguirono e li falciarono.

I giganti e gli orchi si precipitarono sui moli, trucidando i poveri umani

che gesticolavano disperatamente verso la flotta di ritorno, oppure spingendoli ad una morte gelata nelle acque del lago.

Quando gli arditi pescatori si precipitarono nel porto, i giganti estrassero pietre dagli enormi sacchi che si erano portati con sé e danneggiarono gravemente le imbarcazioni scagliandovi contro dei macigni.

Nella città condannata continuavano a riversarsi i folletti, ma il grosso dell'esercito proseguì verso la seconda città, Caer-Dineval, la cui popolazione nel frattempo aveva visto il fumo e udito le grida, ed aveva già cominciato la fuga a gambe levate in direzione di Bryn Shander, oppure verso i moli, implorando i marinai di tornare a terra.

Tuttavia la flotta di Caer-Dineval, pur con le vele gonfiate dal vento orientale nella corsa di ritorno attraverso il lago, aveva ancora miglia d'acqua davanti a sé. I pescatori videro le colonne di fumo ergersi da Caer-Konig: molti sospettarono ciò che stava succedendo, e compresero che la loro corsa, anche con le vele così ben spiegate, sarebbe stata vana. Eppure, quando la nuvola nera cominciò la sua orrenda scalata dai quartieri più settentrionali di Caer-Dineval, sulla tolda di ogni nave si udirono gemiti d'orrore ed incredulità.

A quel punto Schermont prese una decisione da uomo d'onore: avendo accettato il fatto che la sua città era ormai destinata al disastro, offrì aiuto ai suoi vicini. «Non possiamo entrare!» gridò al capitano di una nave lì accanto. «Passate parola: giù verso sud! I moli di Dineval sono ancora transitabili!»

* * *

Da un parapetto delle mura di Bryn Shander Regis, Cassio, Agorwal e Glensather guardarono inorriditi il malvagio esercito che si riversava giù per la striscia di terra, lasciandosi alle spalle le due città saccheggiate e guadagnando terreno rispetto al popolo in fuga di Caer-Dineval.

«Apri i portoni, Cassio!» gridò Agorwal. «Dobbiamo andar loro incontro! Non hanno alcuna possibilità di arrivare fin qui se non rallentiamo l'inseguimento!»

«No,» replicò Cassio con aria scura, dolorosamente consapevole delle sue responsabilità. «Ci servono tutti gli uomini, dal primo all'ultimo, per difendere la città. Andare nella pianura aperta contro un esercito così numeroso sarebbe inutile: le città sul Lago Dinneshere sono condannate!»

«Ma sono indifesi!» sbottò Agorwal. «Chi siamo noi se non possiamo

neanche difendere i nostri simili? Che diritto abbiamo di stare a guardare dietro queste mura mentre la nostra gente viene massacrata?»

Cassio scosse la testa, fermo nella sua decisione di proteggere Bryn Shander.

Ma poi altri profughi giunsero correndo dal secondo passo, la Rotta di Brema: venivano da Termalaine, in preda all'isterismo nel vedere che le città dall'altra parte della valle venivano date alle fiamme. Da Bryn Shander si vedevano adesso più di un migliaio di fuggiaschi; in base alla velocità con cui correvano e alla distanza che gli rimaneva, Cassio calcolò che si sarebbero incontrati tutti sulla vasta piana appena sotto le porte settentrionali della città principale.

Dove i folletti li avrebbero raggiunti.

«Va',» egli disse ad Agorwal. Bryn Shander non poteva risparmiare gli uomini, ma il campo sarebbe presto stato arrossato dal sangue di donne e bambini.

Agorwal condusse i suoi uomini valorosi a nordest, alla ricerca di una posizione da cui poter difendersi ed attaccare al tempo stesso. Scelsero una piccola collinetta, o meglio una cresta in cui la strada si avvallava leggermente. Così trincerati e pronti a morire, attesero il passaggio degli ultimi profughi che urlavano terrorizzati perché temevano di non aver alcuna possibilità di mettersi in salvo entro le mura della città prima che i folletti piombassero su di loro.

Eccitati dall'odore del sangue umano, alcuni degli invasori erano già alle calcagna della gente in fuga, costituita per lo più da madri coi figli stretti al seno. Concentrati sulle facili vittime, i mostri non si accorsero degli uomini di Agorwal finché non se li trovarono addosso.

Ma ormai era troppo tardi.

Gli intrepidi uomini di Termalaine catturarono i folletti in un fuoco incrociato di frecce e poi seguirono Agorwal in un feroce assalto con le spade. Combatterono senza paura, come uomini che avevano accettato il loro destino; si lasciarono alle spalle dozzine di nemici morti, e ad ogni minuto che passava ne stroncavano altrettanti.

Ma i ranghi di quell'esercito sembravano infiniti: per ogni folletto che cadeva, ne spuntavano altri due. I guerrieri di Termalaine furono presto intrappolati in un mare di folletti.

Agorwal raggiunse una collinetta piuttosto alta e guardò indietro verso la città: le donne in fuga avevano attraversato buona parte del campo, ma si muovevano lentamente; se i suoi uomini avessero rotto i ranghi, avrebbero

potuto raggiungerle sotto le pendici di Bryn Shander, ma si sarebbero portati appresso i mostri.

«Dobbiamo andare ad appoggiare Agorwal!» urlò Glensather a Cassio, il quale però fu irremovibile.

«Agorwal ha compiuto la sua missione,» rispose Cassio. «I profughi raggiungeranno le mura. Non voglio mandare altri uomini a morire! Anche se tutte le forze di Ten-Towns fossero riunite su quel campo, non si riuscirebbe comunque a sconfiggere questo nemico!» L'avveduto rappresentante di Bryn Shander aveva già compreso che era impossibile combattere contro Kessell ad armi pari.

Glensather, dall'animo gentile, appariva molto umiliato. «Porta alcune truppe giù per la collina,» gli concesse Cassio. «Per aiutare i profughi esausti a percorrere la salita finale.»

Gli uomini di Agorwal si trovavano adesso in cattive acque; egli guardò indietro e tirò un sospiro di sollievo: almeno le donne e i bambini erano salvi. Poi vagò con lo sguardo lungo le alte mura, consapevole che Regis, Cassio e gli altri lo stavano guardando, una figura solitaria sul piccolo terrapieno, mentre lui non riusciva a distinguerli in mezzo alla folla di spettatori che si ammassavano sui parapetti di Bryn Shander.

Altri folletti si buttarono nella mischia, seguiti adesso da orchi e verbeeg. Agorwal salutò i suoi amici in città; quindi si girò, con un sorriso soddisfatto e sincero sul viso, scendendo di corsa il pendio per unirsi alle sue truppe vittoriose nel massimo momento di gloria.

Poi Regis e Cassio videro un'onda nera che travolgeva tutti i valorosi uomini di Termalaine.

Sotto di 'oro, i pesanti portoni si richiusero con fragore: anche gli ultimi profughi erano in salvo.

* * *

Mentre i soldati di Agorwal avevano vinto una battaglia d'onore, l'unico esercito ad aver dato quel giorno del vero filo da torcere alle forze di Kessell, riuscendo contemporaneamente a sopravvivere, era costituito dai nani. Il clan di Mithril Hall aveva passato intere giornate a prepararsi industriosamente per l'invasione, che però li sfiorò appena. Grazie alla fortissima volontà del mago, i folletti erano tenuti insieme da una disciplina inaudita per creature simili, specialmente data la varia natura delle tribù e la loro solita rivalità, ed avevano piani ben precisi e diretti riguardo a ciò che do-

vevano ottenere con quella prima incursione, in cui appunto i nani non erano stati inclusi.

Ma i piani dei ragazzi di Bruenor erano diversi: non si sarebbero certo sepolti nelle miniere senza far cadere nemmeno qualche testa di folletto, o senza spaccare le rotule a un paio di giganti.

Parecchi nani barbuti salirono fino al bordo meridionale della loro valle, e quando il malvagio esercito passò di lì essi cominciarono a schernirli, gridando parole di sfida ed insulti contro le loro madri; ma tutto ciò non era necessario: gli orchi e i folletti detestavano i nani più di ogni altra cosa al mondo. Perciò, alla sola vista di Bruenor e dei suoi amici, dimenticarono subito il piano diretto di Kessell; assetata più che mai del sangue dei nani, una grossa porzione dell'esercito si staccò dal corpo principale.

I nani lasciarono che si avvicinassero, attirandoli con le grida di scherno finché non gli furono quasi addosso; poi Bruenor e i suoi amici si ritirarono rapidamente dalla cornice rocciosa, scivolando giù per il ripido pendio.

«Venite a giocare, stupidi cani,» ridacchiò sarcastico Bruenor scomparendo dalla vista. Tirò giù una corda che teneva legata alla schiena: era un piccolo trucco che aveva escogitato e che era ansioso di mettere in pratica.

I folletti caricarono giù per la valle rocciosa, forti della loro schiacciante forza numerica di quattro a uno rispetto ai nani. E dietro di sé avevano l'appoggio di una ventina di orchi.

Ma i mostri non avevano ormai via di scampo.

I nani continuarono ad attirarli giù per la parte più ripida della valle, fino alle strette cornici in discesa sulla parete rocciosa, di fronte alle numerose entrate delle caverne dei nani. Era un luogo chiaramente fatto apposta per un'imboscata, ma gli stupidi folletti, resi frenetici dalla vista dei loro acerrimi nemici, continuarono ad affluire incuranti del pericolo.

Quando la maggior parte dei mostri era giunta alle cornici rocciose, e il resto aveva già cominciato la discesa verso la valle, scattò la prima trappola. Pesantemente armata ma nascosta in uno dei tunnel interni, Catti-brie tirò una leva che fece cadere un puntello nella parte alta della valle. Tonnellate di sassi e pietruzze caddero sulla parte di coda della fila di mostri: coloro che riuscirono a mantenersi in precario equilibrio e ad evitare l'urto della valanga trovarono i sentieri chiusi dietro di sé, senza più nessuna via di scampo.

Da angoli nascosti vibrarono le balestre, e un gruppo di nani balzò fuori per affrontare i folletti in testa alla fila.

Bruenor non era con loro; si era nascosto dietro al sentiero e guardava

passare i folletti che si precipitavano attratti dalla trappola davanti a sé; avrebbe potuto colpire allora, ma voleva una preda più grossa, e attendeva che anche gli orchi capitassero a tiro. Si legò un capo della corda, già accuratamente misurata e annodata, intorno alla vita, assicurandone l'altra estremità ad una roccia; quindi tirò fuori dalla cintola due scuri da lancio.

Era un'impresa rischiosa, forse la più pericolosa che Bruenor avesse mai messo in atto, ma quando udì avvicinarsi gli orchi il volto gli s'illuminò di un largo sorriso, dovuto alla pura eccitazione che provava. Quando due di loro attraversarono lo stretto sentiero riuscì a stento a trattenere una risata.

Balzando fuori dal suo nascondiglio, Bruenor colse gli orchi di sorpresa e lanciò le asce verso la loro testa; con una contorsione essi riuscirono a schivare la traiettoria a mezzaluna, ma il lancio delle armi non era che una diversione.

In quest'attacco, la vera arma era il colpo di Bruenor.

I due orchi persero l'equilibrio per la sorpresa e per lo sforzo di stornare il colpo: il piano stava perfettamente andando a segno. Irrigidendo i muscoli delle gambe tozze, Bruenor si lanciò nell'aria, per poi scontrarsi col mostro più vicino, e insieme ad esso andò ad investire l'altro.

Tutti e tre ruzzolarono giù oltre la cornice.

Uno degli orchi riuscì ad aggrapparsi con la mano enorme sulla faccia del nano, ma Bruenor gliela morse prontamente ed il mostro rinculò; per un attimo non furono altro che una massa confusa di braccia e gambe in caduta libera, poi la corda di Bruenor giunse al massimo della sua lunghezza e lo divise dagli altri.

«Fate un buon atterraggio, ragazzi,» gridò Bruenor quando la corda fermò la sua caduta. «E date un bacio alle rocce da parte mia!»

Il dondolio all'indietro della corda lo portò in salvo, e Bruenor atterrò davanti all'entrata di un cunicolo di miniera sulla cornice più vicina, mentre le sue vittime precipitavano verso la morte. I folletti in fila dietro agli orchi guardarono lo spettacolo nel più assoluto stupore; poi videro in quella corda penzolante una scorciatoia per raggiungere una delle caverne, e ad uno ad uno si aggrapparono alla fune e cominciarono a scendere.

Ma Bruenor aveva previsto anche questo; i folletti non riuscivano a capire come mai quella corda fosse tanto scivolosa.

Quando però Bruenor comparve sulla cornice più bassa, con un capo della corda in una mano ed una torcia accesa nell'altra, compresero tutto.

Una lingua di fiamme balzò lungo lo spago unto d'olio; i folletti più in alto riuscirono a tornare carponi sulla roccia, mentre gli altri fecero la stes-

sa fine degli sfortunati orchi prima di loro. Uno riuscì quasi ad evitare la fatale caduta, atterrando pesantemente sulla cornice più in basso, ma prima ancora che potesse rialzarsi in piedi Bruenor gli diede un calcio e lo fece cadere giù.

Il nano fece un cenno d'approvazione col capo, ammirando i risultati positivi del suo lavoro: intendeva far tesoro di quel trucco che aveva escogitato. Sfregandosi le mani schizzò via lungo il cunicolo, che risaliva per poi unirsi ai tunnel più in alto.

Sulla cornice superiore i nani stavano combattendo un'azione di ritirata. Il loro piano non era uno scontro mortale all'aria aperta, bensì consisteva nell'attirare i mostri nell'entrata dei tunnel. Poiché la sete di uccidere ottenebrava qualsiasi barlume di razionalità, gli sbadati invasori agirono subito come previsto, ritenendo di poter mettere i nani con le spalle al muro grazie alla propria superiorità numerica.

In parecchi tunnel riecheggiava già il fragore delle spade che s'incrociavano; i nani continuavano ad indietreggiare, conducendo i mostri nella trappola finale. Poi dal profondo delle caverne giunse il suono di un corno: a quel segnale i nani si staccarono dalla mischia e fuggirono giù per i tunnel.

I folletti e gli orchi, credendo di aver sconfitto i nani, si fermarono un attimo per emettere urla vittoriose e poi si gettarono all'inseguimento dei nani.

Ma giù nei tunnel vennero tirate parecchie leve: era scattata la trappola finale, e tutte le entrate dei cunicoli crollarono improvvisamente. Il suolo tremò con violenza sotto il peso di quella caduta rocciosa, e l'intera facciata del dirupo piombò giù con un gran fracasso.

Gli unici superstiti, tra i mostri, furono quelli in prima linea, i quali però, disorientati, ridotti a mal partito dalla forza dell'esplosione ed accecati com'erano dalla nuvola di polvere, furono immediatamente stroncati dai nani in agguato.

Il terribile boato si udì fino a Bryn Shander, i cui abitanti si accalcarono sul lato settentrionale delle mura per vedere la nuvola di polvere che saliva, in preda allo sgomento perché pensavano che i nani fossero stati massacrati.

Ma Regis sapeva cos'era successo, ed invidiò i nani, sepolti sani e salvi nei loro lunghi tunnel. Nel momento in cui aveva visto le fiamme alzarsi da Caer-Konig, si era reso conto che l'aver rimandato la partenza dalla città per attendere il suo amico da Boscosolitario gli era costato la possibilità di

fuggire.

Ora osservava disperato la massa nera che avanzava verso Ten-Towns.

* * *

Le navi di Maer Dualdon e di Acque Rosse erano tornate nei loro porti non appena avevano compreso ciò che stava succedendo; per il momento trovarono le loro famiglie sane e salve, ad eccezione dei pescatori di Termalaine, che si avvicinavano ad una città deserta: l'unica speranza che nutrivano, quando con riluttanza si diressero di nuovo verso il largo, era che i loro cari fossero riusciti a fuggire a Bryn Shander o in qualche altro rifugio, allorché videro il fianco settentrionale dell'esercito di Kessell che si riversava verso la loro città.

Targos, la seconda città in ordine di forza e l'unica oltre Bryn Shander che potesse sperare di resistere per un certo lasso di tempo contro il vasto esercito, invitò le navi di Termalaine ad attraccare nei suoi moli, e gli uomini di Termalaine, che presto sarebbero stati senza più tetto, accettarono l'ospitalità dei loro acerrimi nemici più a sud. Le dispute con il popolo di Kemp sembravano ormai insignificanti in confronto al disastro che si stava abbattendo sulle città.

* * *

I generali folletti alla guida dell'esercito di Kessell, giù nel principale campo di battaglia, erano sicuri di poter sconfiggere Bryn Shander prima del calar della notte: stavano eseguendo alla lettera il piano del capo. Il corpo più grosso dell'esercito girò alla larga da Bryn Shander ed avanzò verso la striscia di pianura aperta tra la capitale e Targos, in modo da impedire che le due città unissero le forze.

Parecchie tribù di folletti si erano staccate dal gruppo principale e si dirigevano verso Termalaine, decise a saccheggiare la loro terza città di quella giornata, ma quando la trovarono deserta si astennero dall'appiccare il fuoco alle case: una parte delle forze di Kessell aveva così un accampamento già pronto dove poter preparare l'imminente assedio in tutta comodità.

Disposte in due colonne simili ad enormi braccia, le altre migliaia di mostri sciamarono verso sud: l'esercito di Kessell era talmente vasto da riempire le miglia e miglia di territorio tra Bryn Shander e Termalaine ed

aveva ancora abbastanza unità da poter accerchiare la collina della capitale con folte file di truppe.

Era accaduto tutto talmente in fretta che, quando i folletti arrestarono il loro frenetico attacco, la calma che seguì parve quasi spettrale. Dopo alcuni minuti di silenzio mozzafiato Regis sentì crescere di nuovo la tensione.

«Perché non la fanno finita subito?» egli domandò ai due rappresentanti in piedi accanto a lui.

Cassio e Glensather, che erano più esperti in materia di guerra, compresero esattamente ciò che stava accadendo.

«Non hanno nessuna fretta, piccolo amico,» spiegò Cassio. «Hanno il tempo dalla loro parte.»

Allora Regis capì; durante i molti anni vissuti nelle terre più popolose del sud, aveva udito molti vividi racconti che narravano i terribili orrori di un assedio.

A quel punto gli tornò in mente l'immagine del saluto finale di Agorwal, l'espressione soddisfatta sul suo volto ed il suo desiderio di morire valorosamente. Non che Regis desiderasse morire in alcun modo, ma riuscì ad immaginarsi perfettamente quel che attendeva lui e la gente intrappolata di Bryn Shander.

E si sorprese ad invidiare Agorwal.

24
Cryshal-Tirith

Drizzt giunse presto al terreno accidentato che aveva subito il pesante passaggio dell'esercito; non fu sorpreso dalla vista di tutte quelle orme, poiché le colonne di fumo gli avevano già fatto presagire i funesti eventi. L'unico interrogativo che gli rimaneva era se le città fossero riuscite o meno a resistere all'attacco, e mentre camminava a passo sostenuto verso la montagna si domandò se avesse ancora una patria alla quale tornare.

Tutt'a un tratto intuì una presenza, un'aura sovrannaturale che gli ricordò stranamente l'epoca della sua giovinezza. Si chinò di nuovo per esaminare il terreno: vi trovò delle impronte fresche che appartenevano ai troll e alcuni sfregi che non potevano esser stati prodotti da nessun essere mortale. Drizzt si guardò intorno nervosamente, ma udì soltanto il gemito del vento, mentre le uniche sagome visibili erano le cime del Monte Kelvin di fronte a sé e la Spina Dorsale del Mondo molto più a sud. Si fermò a riflettere qualche istante sulla presenza che intuiva, cercando di metterne a fuoco la

sensazione di familiarità.

Si mosse in modo esitante: ora comprendeva la fonte di quei ricordi, sebbene i particolari esatti continuassero a sfuggirgli. Sapeva ciò che stava inseguendo.

Un demone era qui, nella Valle del Vento Ghiacciato.

Quando Drizzt raggiunse la banda, l'ombra del Monte Kelvin si era fatta ormai molto più grande. La sua sensibilità alle creature dei piani inferiori, generata dai rapporti avuti con loro nei secoli in cui aveva vissuto a Menzoberranzan, gli disse che si stava avvicinando al demone prima ancora di avvistarlo.

Poi li vide in lontananza: una mezza dozzina di troll che marciavano in una fila serrata, ed in mezzo a loro la sagoma torreggiante di un enorme mostro dell'Abisso. Drizzt comprese subito che non si trattava di un midget o di un'anima di un morto, ma di un demone di grossa caratura. Kessell doveva essere davvero potente se riusciva a tenere sotto controllo un mostro tanto formidabile.

Drizzt li seguì ad una prudente distanza, ma la banda era talmente intenta a raggiungere la sua destinazione che quella cautela si rivelò inutile; però l'elfo non aveva intenzione di correre rischi, perché aveva assistito molte volte alla collera di simili demoni, i quali visitavano spesso la sua città: un'ulteriore prova che il modo di vivere della sua gente non faceva per lui.

Qualcosa catturò la sua attenzione, ed egli si fece più vicino. Il demone teneva in mano un piccolo oggetto che emanava una magia talmente potente da poterla sentire chiaramente; era però troppo mascherata dalle emanazioni dello stesso demone per poterla distinguere con chiarezza, perciò l'elfo si allontanò di nuovo.

Quando il gruppo seguito da Drizzt si avvicinò alla montagna, apparvero alla vista le luci di migliaia di falò; i folletti avevano inviato in questa zona molte squadre di ricognizione e Drizzt si rese conto d'essere arrivato più a sud che poteva. Interruppe l'inseguimento e si diresse verso la montagna, dove avrebbe avuto un'ottima visuale.

Il periodo in cui la sua visione sovrannaturale diventava più acuta erano le ore in cui le tenebre si dissipavano appena prima dell'alba e, pur essendo stanchissimo, Drizzt era deciso ad essere già in posizione per allora. Si arrampicò velocemente su per le rocce, guadagnando sempre più terreno intorno al versante meridionale della montagna.

Poi vide i falò che circondavano Bryn Shander; più ad est, nei punti in

cui si ergevano Caer-Konig e Caer-Dineval, rosseggiavano le macerie ancora roventi. Da Termalaine risuonavano grida selvagge, e Drizzt seppe così che la città sul Maer Dualdon era già caduta in mano al nemico.

Quindi l'aurora cominciò a schiarire il cielo notturno e molte più cose divennero visibili. Innanzitutto, Drizzt rivolse lo sguardo all'estremità meridionale della Valle dei Nani e si consolò nel vedere il crollo della parete di fronte a sé: almeno il popolo di Bruenor era salvo, e Regis con loro, immaginò.

Ma la vista di Bryn Shander fu meno confortante; Drizzt aveva udito le vanterie dell'orco catturato, aveva visto le tracce dell'esercito ed i loro falò, ma non si sarebbe mai potuto immaginare il vasto assembramento che gli si presentò davanti agli occhi con l'aumentare della luce.

Quella visione lo sconcertò.

«Quante tribù di folletti hai radunato, Akar Kessell?» si chiese non credendo ai suoi occhi. «E quanti dei giganti ti chiamano padrone?»

Sapeva che le persone raccolte a Bryn Shander sarebbero sopravvissute solo fino a quando lo avesse voluto Kessell: non potevano sperare di resistere al suo esercito. In preda allo sgomento, si girò per cercare un buco dove riposarsi un poco. Per il momento non poteva far nulla per aiutare i suoi amici e la stanchezza aumentava il suo senso d'impotenza, impedendogli di pensare in maniera costruttiva.

Mentre stava per allontanarsi dal versante della montagna, un'improvvisa attività in lontananza attirò la sua attenzione. Non riusciva a distinguere i singoli individui, da quell'enorme distanza, ma solo la massa nera dell'esercito, eppure intuì la presenza del demone. Vide la sagoma nera della sua presenza malefica farsi largo fino ad un'area sgombra, appena qualche metro al di sotto delle porte di Bryn Shander, e sentì l'aura sovrannaturale della potente magia ormai nota, simile al cuore di un'ignota forma vivente che pulsava nelle grinfie del demone.

I folletti gli si accalcarono intorno per osservare lo spettacolo, mantenendo una rispettosa distanza dal capitano pericolosamente imprevedibile di Kessell.

«Che cos'è quella roba?» domandò Regis, schiacciato dalla folla ammassata ai parapetti delle mura di Bryn Shander.

«Un demone,» rispose Cassio. «Uno grosso.»

«Si prende gioco delle nostre scarse difese!» gridò Glensather. «Come possiamo sperare di resistere ad un simile nemico?»

Il demone s'inchinò, tutto assorto nel rituale d'invocazione dell'oggetto

cristallino. Appoggiò la reliquia sull'erba e fece un passo indietro, mugghiando le oscure parole di un antico incantesimo: la sua voce salì in un crescendo mentre il cielo cominciava ad illuminarsi per l'imminente comparsa del sole.

«Una daga di vetro?» domandò Regis, perplesso alla vista dell'oggetto pulsante.

Poi i primi raggi dell'alba spuntarono dall'orizzonte. Il cristallo scintillò ed attirò la luce, piegando i raggi del sole ed assorbendone l'energia.

Il cristallo sfolgorò di nuovo e le sue pulsazioni s'intensificarono man mano che il sole saliva in alto nel cielo orientale, la cui luce veniva risucchiata sempre più dall'immagine famelica di Crenshinibon.

Gli spettatori sui parapetti rimasero a bocca aperta per l'orrore, chiedendosi se Akar Kessell non avesse addirittura il potere di comandare il sole. Solo Cassio ebbe la presenza di spirito di collegare il potere della reliquia con la luce del sole.

Poi la reliquia di cristallo cominciò a crescere: si gonfiava quando la pulsazione raggiungeva l'apice, per poi rimpicciolirsi quando il palpito si affievoliva. Tutto il resto intorno rimaneva in ombra, perché la luce veniva consumata con avidità. Lentamente ma inesorabilmente crebbe in larghezza ed in altezza; la gente sulle mura ed i mostri sul campo dovettero distogliere gli occhi dall'abbagliante potere di Cryshal-Tirith. Soltanto l'elfo, grazie alla sua posizione distante, e il demone che era immune ad una tale visione poterono assistere all'innalzarsi di un'altra immagine di Crenshinibon: era nata la terza Cryshal-Tirith. Al termine del rituale, la torre lasciò la presa sul sole e l'intera regione fu avvolta improvvisamente dalla luce mattutina.

Il demone ruggì per il successo del suo incantesimo e entrò a grandi passi orgogliosi nell'ingresso di specchi della nuova torre, seguito dai troll, le guardie personali del mago.

Gli abitanti assediati di Bryn Shander e di Targos guardarono l'incredibile struttura con un misto di rispetto, apprezzamento e terrore; non potevano far a meno di ammirare la bellezza ultraterrena di Cryshal-Tirith, ma conoscevano le conseguenze della sua apparizione: Akar Kessell, padrone dei folletti e dei giganti, era arrivato.

* * *

I folletti e gli orchi caddero in ginocchio, e tutto il vasto esercito intonò

il canto di «Kessell! Kessell!» in omaggio al mago, con una devozione talmente fanatica che gli spettatori umani rabbrividirono a quello spettacolo.

Anche Drizzt s'irritò nel constatare l'entità d'influenza e devozione che il mago esercitava sulle tribù di folletti normalmente indipendenti. A quel punto, l'elfo decise che l'unica possibilità di sopravvivenza per il popolo di Ten-Towns risiedeva nella morte di Akar Kessell; ancor prima di aver preso in considerazione tutte le possibili alternative sapeva di voler tentare d'avvicinare il mago. Ma per il momento aveva bisogno di riposo. Trovò una buca all'ombra appena dietro alla facciata del Monte Kelvin e si lasciò sopraffare dalla stanchezza.

Anche Cassio era stanco, essendo rimasto affacciato alle mura per tutta la gelida notte ad esaminare gli accampamenti per stabilire quanto era rimasto dell'antica inimicizia tra le truppe turbolente. Aveva udito volare qualche insulto e qualche piccola discordia, ma niente di abbastanza grave da fargli sperare che l'esercito si sarebbe disgregato in breve tempo. Non riusciva a capire come il mago avesse potuto ottenere una tale unificazione di quegli acerrimi nemici; la comparsa del demone e l'innalzamento di Cryshal-Tirith gli avevano dimostrato l'incredibile potere a disposizione di Kessell, ed era presto giunto alle stesse conclusioni dell'elfo.

A differenza di Drizzt, però, il rappresentante di Bryn Shander non si ritirò quando sul campo scese di nuovo la calma, nonostante le proteste di Regis e Glensather, preoccupati per la sua salute. Cassio aveva sulle spalle la responsabilità delle diverse migliaia di persone ammassate entro le mura della sua città, perciò non poteva riposarsi; gli servivano informazioni, e doveva trovare un punto debole nell'armatura apparentemente inespugnabile del mago.

E così Cassio stette diligentemente di guardia per tutto il primo lungo giorno, privo di eventi salienti, osservando i confini che le tribù di folletti si erano imposte e l'ordine gerarchico che determinava la distanza di ciascun gruppo dal punto centrale di Cryshal-Tirith.

* * *

Più lontano, ad est, le flotte di Caer-Konig e Caer-Dineval attraccarono agli ormeggi della città deserta di Porto dell'Est. Parecchie ciurme si erano avventurate a riva per cercare provviste, ma la maggior parte delle persone rimase sulle barche, non sapendo fino a dove si estendesse il braccio nero

di Kessell.

Jensin Brent ed il suo omologo di Caer-Konig avevano tutta la situazione sotto pieno controllo dai ponti della *Sfida della bruma*, la nave ammiraglia di Caer-Dineval. Tutte le dispute tra le due città erano state revocate, almeno temporaneamente, benché sui ponti di ogni nave sul Lago Dinneshere risuonassero promesse d'eterna amicizia. Entrambi i rappresentanti erano d'accordo che non era ancora giunto il momento di abbandonare le acque e fuggire, poiché si rendevano conto che non avevano dove andare. Su tutte e dieci le città incombeva la minaccia di Kessell; Luskan era lontana ben quattrocento miglia, e la via per raggiungerla passava in mezzo alla traiettoria dell'esercito del mago. I profughi scarsamente equipaggiati non potevano sperare di raggiungerla prima d'essere colti di sorpresa dalle prime nevi dell'inverno.

I marinai che erano sbarcati tornarono presto ai moli con la gradita notizia che Porto dell'Est non era ancora stata toccata dalla nube nera. Ad altre ciurme fu ordinato di scendere a riva per raccoglier ancora cibo e coperte, ma Jensin Brent fu oltremodo cauto, pensando che fosse più saggio mantenere la maggior parte dei profughi in salvo sul lago, fuori dalla portata di Kessell.

Poco dopo giunsero altre notizie ancor più promettenti.

«Ci sono segnali da Acque Rosse, Consigliere Brent!» gridò la vedetta appollaiata sopra la coffa di *Sfida della bruma*. «Il popolo di Belprato e Fossa di Dougan è sano e salvo!», disse sollevando in alto il suo mezzo di comunicazione, uno specchietto fabbricato a Termalaine allo scopo di convergere su di sé la luce del sole per le segnalazioni tra i laghi, utilizzando codici segnaletici complicati ma, per forza di cose, limitati. «I miei appelli hanno ottenuto risposta!»

«E dove sono, adesso?» domandò Brent in tono eccitato.

«Sulle rive orientali,» replicò la vedetta. «Sono salpati dai villaggi, ritenendo impossibile difenderli. Finora nessuno dei mostri si è avvicinato, ma i consiglieri hanno pensato che l'altra sponda del lago fosse più sicura, finché gli invasori non se ne siano andati.»

«Tieni aperta la comunicazione,» ordinò Brent. «Fammi sapere quando ci saranno altre notizie.»

«Finché gli invasori non se ne siano andati?» gli fece eco Schermont in tono incredulo, mettendosi al fianco di Jensin Brent.

«Sono stati sciocchi nel valutare la situazione, sono d'accordo,» disse Brent. «Ma sono lieto di sapere che i nostri cugini a sud siano vivi!»

«Andremo da loro? Uniremo le nostre forze?»

«Non ancora,» rispose Brent. «Temo che ci renderemmo troppo vulnerabili, esponendoci nel territorio aperto tra i laghi. Abbiamo bisogno di maggiori informazioni, prima di intraprendere qualsiasi azione effettiva. Manteniamo il flusso di comunicazione tra i due laghi. Raduna dei volontari che portino messaggi ad Acque Rosse.»

«Li manderemo immediatamente,» dichiarò Schermont allontanandosi.

Brent annuì e rivolse di nuovo lo sguardo dall'altra parte del lago, verso il pennacchio di fumo che si stava dissipando sopra la sua patria. «Maggiori informazioni,» mormorò tra sé e sé.

Quel giorno stesso altri volontari si diressero verso la zona più pericolosa, ad occidente, per esplorare la situazione nella città principale.

Brent e Schermont avevano fatto un ottimo lavoro nel soffocare il panico, ma nonostante i notevoli progressi in materia di organizzazione, lo choc dovuto alla micidiale ed improvvisa invasione aveva gettato molti superstiti di Caer-Konig e Caer-Dineval nella disperazione più completa. Jensin Brent ne costituiva una fulgida eccezione: egli era un guerriero coraggioso che si rifiutava fermamente di arrendersi finché l'ultimo respiro non avesse abbandonato il suo corpo; veleggiava con la sua prode nave ammiraglia intorno alle altre navi ormeggiate, esortando il suo popolo con promesse di vendetta contro Akar Kessell.

Ora scrutava il lago, aspettando che *Sfida della bruma* gli portasse notizie da ovest. A metà pomeriggio, udì finalmente il grido che aveva pregato di sentire.

«È ancora in piedi!» gridò in tono entusiasta la vedetta dalla coffa quando la notizia lampeggiò sullo specchietto. «Bryn Shander sta resistendo!»

Tutt'a un tratto l'ottimismo di Brent guadagnò credibilità. Il gruppo di povere vittime senza più un tetto diventò una banda rabbiosa di persone assetate di vendetta. Furono mandati altri messaggeri per avvertire Acque Rosse che Kessell non aveva ancora raggiunto una vittoria completa.

Su entrambi i laghi si procedette presto ad una netta divisione dei guerrieri dai civili: le donne e i bambini si trasferirono sulle navi più pesanti e dalle qualità nautiche più scarse, mentre i combattenti salirono a bordo dei vascelli più veloci. Le navi da guerra furono quindi portate agli ormeggi più lontani, pronte a prendere rapidamente il largo. Furono controllate e spiegate le vele in preparazione alla lunga corsa che avrebbe condotto in guerra le ciurme coraggiose.

Ovvero, secondo il furioso decreto di Brent, «La corsa che avrebbe con-

dotto alla vittoria le ciurme coraggiose.»

* * *

Quando furono avvistati i segnali sulle rive sud occidentali del Lago Dinneshere, Regis raggiunse Cassio sul parapetto delle mura. Il nanerottolo aveva dormito per gran parte del giorno e della notte, pensando che almeno sarebbe morto facendo la cosa che più gli piaceva. Fu sorpreso di risvegliarsi ancora vivo, essendosi immaginato che il suo sonno sarebbe durato per l'eternità.

Cassio, invece, cominciava a vedere le cose in maniera un po' diversa. Aveva compilato una lunga lista di potenziali falle nel turbolento esercito di Akar Kessell: gli orchi che tiranneggiavano i folletti e i giganti che, a loro volta, erano dispotici nei confronti di entrambi. Se solo avesse trovato un modo di resistere abbastanza a lungo in attesa che scoppiassero gli inevitabili odi tra le forze di Kessell...

Poi il segnale dal Lago Dinneshere e le successive notizie di simili lampeggi dall'altro capo di Acque Rosse gli avevano ravvivato una sincera speranza che l'assedio si disintegrasse e che Ten-Towns potesse sopravvivere.

Ma quando il mago fece la sua apparizione, le speranze di Cassio andarono in frantumi.

Cominciò sotto forma di una pulsazione circolare di luce rossa, entro la parete di vetro, alla base di Cryshal-Tirith. Poi una seconda pulsazione, azzurra, questa volta, salì su per la torre, ruotando nella direzione opposta. Lentamente i due cerchi di luce circondarono il diametro della torre, diventando verdi quando si mescolavano, per poi separarsi e continuare ognuno in una direzione diversa. Alla vista di quel seducente spettacolo, gli astanti spalancarono gli occhi per l'apprensione, domandandosi che cosa sarebbe accaduto dopo, ma convinti che avrebbero assistito ad uno sfoggio di tremendo potere.

Le luci rutilanti salirono velocissime, aumentando d'intensità. Presto tutta la base della torre fu circondata da una confusa luce verde, talmente abbagliante che gli spettatori dovettero distogliere gli occhi. Da quel bagliore uscirono due mostruosi troll, e ciascuno teneva in mano uno specchio ornato di fregi.

Le luci si affievolirono e quindi si spensero del tutto.

Alla sola vista dei due disgustosi troll, il popolo di Bryn Shander sentì

una fortissima ripugnanza, ma anche un interesse tale che nessuno si voltò. I mostri si avvicinarono alla base della collina in cui sorgeva la città, e rimasero in piedi l'uno di fronte all'altro, con gli specchi orientati in modo da riflettere le reciproche figure e l'immagine di Cryshal-Tirith.

Dalla torre partirono due raggi di luce, che colpirono uno degli specchi, convergendo con l'altro in mezzo ai troll. Un'improvvisa pulsazione proveniente dalla torre, simile al lampo di un fulmine, lasciò la zona tra i mostri offuscata di fumo; quando il fumo si dissipò, al posto dei raggi di luce convergenti c'era un uomo magro e curvo, che indossava una veste di raso rosso.

I folletti caddero in ginocchio e nascosero la faccia a terra. Akar Kessell era arrivato.

Egli guardò in alto, verso Cassio affacciato alle mura, con un sorriso presuntuoso dipinto sulle labbra sottili. «Salve, Consigliere di Bryn Shander!» ridacchiò. «Benvenuto nella mia splendida città!» disse con un riso malvagio.

Cassio comprese d'essere stato riconosciuto, pur non sapendo come: non ricordava d'aver mai visto quell'uomo. Rivolse uno sguardo interrogativo a Regis e Glensather, i quali però si strinsero nelle spalle.

«Sì, io ti conosco, Cassio,» disse Kessell. «E saluto anche te, Consigliere Glensather. Dovevo immaginare che ti avrei trovato qui: il popolo di Porto dell'Est è sempre disponibile ad unirsi a qualsiasi causa, per quanto disperata essa sia!»

Ora fu Glensather a guardare ammutolito i suoi compagni, ma ancora una volta non fu possibile trovare alcuna spiegazione.

«Tu ci conosci,» replicò Cassio rivolto all'apparizione, «eppure a noi sei sconosciuto. Pare proprio che tu detenga uno sleale vantaggio.»

«Sleale?» protestò il mago. «Io detengo ogni vantaggio, uomo stolto!» e rise di nuovo. «Tu mi conosci - o almeno Glensather mi conosce.»

Per tutta risposta allo sguardo interrogativo di Cassio, il rappresentante di Porto dell'Est strinse le spalle di nuovo: il gesto irritò Kessell.

«Ho trascorso diversi mesi a Porto dell'Est,» sbottò il mago. «Nelle vesti di un apprendista stregone di Luskan! Piuttosto furbo, non credi?»

«Ti ricordi di lui?» Cassio domandò piano a Glensather. «Potrebbe essere un elemento di grande importanza.»

«È possibile che abbia passato un periodo a Porto dell'Est,» replicò Glensather in un sussurro, «benché da molti anni nessun gruppo proveniente dalla torre Host sia venuto nella mia città. Comunque siamo una

comunità aperta, e molti forestieri arrivano da noi con ogni carovana di mercanti che passa. A dir la verità, Cassio, non mi ricordo affatto di quest'uomo.»

Kessell si sentì oltraggiato. Batté i piedi a terra per l'impazienza, ed il sorriso sul suo volto si tramutò in un broncio. «Forse il mio ritorno a Ten-Towns sarà più memorabile, sciocchi che non siete altro!» sbottò. Poi tese le braccia in un gesto di tronfia proclamazione. «Ammirate Alcar Kessell, il Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato!» gridò. «Popolo di Ten-Towns, è arrivato il vostro padrone!»

«Le tue parole sono un po' premature,» cominciò a dire Cassio, ma Kessell lo zittì con uno strillo frenetico.

«Non azzardarti mai ad interrompermi!» urlò il mago, mentre le vene del collo gli si gonfiavano e la faccia diventava color rosso sangue.

Cassio tacque incredulo, e Kessell cercò di ricomporsi. «Dovrai imparare a comportanti, prode Cassio,» lo minacciò. «Dovrai imparare.»

Si voltò verso Cryshal-Tirith e pronunciò una semplice parola di comando. La torre diventò nera per un attimo, come se si rifiutasse di riflettere la luce del sole, poi cominciò a splendere dalle profondità più remote, con una luminosità che pareva interna, piuttosto che un riflesso dei raggi dell'astro diurno. Di secondo in secondo la tonalità di colore si spostava e la luce cominciò a salire in cerchio intorno alle strane pareti.

«Ammirate Akar Kessell,» proclamò il mago, ancora tutto accigliato. «Guardate lo splendore di Crenshinibon e abbandonate ogni speranza!»

Molte altre luci cominciarono a lampeggiare dalle pareti della torre, salendo e scendendo a caso e girando intorno alla struttura in una danza frenetica che sembrava implorare una sosta. Gradualmente la luce risalì verso l'appuntito pinnacolo e cominciò a brillare come se fosse infuocata, passando per tutti i colori dello spettro finché la sua fiamma bianca non rivaleggiò addirittura con lo splendore del sole.

Kessell gridò in preda all'estasi.

Il fuoco cessò.

Poi divenne una sottile linea bruciante che schizzò via a nord, verso la sventurata città di Targos. Sulle alte mura di Targos stavano ammassati molti spettatori ad osservare a distanza la torre, che non era altro che un punto lampeggiante sulla pianura lontana. Essi avevano un'idea molto vaga di ciò che stava accadendo sotto la città principale, ma videro il raggio di fuoco che veniva verso di loro.

Ma ormai era troppo tardi.

L'ira di Akar Kessell ruggì nell'orgogliosa città, falciandola in un'istantanea devastazione e appiccando fuochi lungo tutta la sua linea micidiale. Le persone colte nella sua traiettoria diretta non ebbero neanche il tempo di gridare prima di essere vaporizzati, ma coloro che sopravvissero all'assalto iniziale, donne e bambini, insieme a uomini rudi della tundra che avevano affrontato la morte mille e più volte, ebbero invece il tempo di gridare. E i loro gemiti risuonarono attraverso le acque immobili del lago fino a Boscosolitario e a Brema, fino ai folletti esultanti di Termalaine, e giù per la pianura dove si trovavano i testimoni impietriti dall'orrore di Bryn Shander.

Kessell agitò la mano ed alterò leggermente l'angolo della scia di fuoco, in modo che l'arco di distruzione si abbattesse su tutta Targos. Ogni edificio principale della città fu presto divorato dalle fiamme, e centinaia di persone giacquero morte o in fin di vita, rotolandosi pietosamente a terra nel tentativo di spegnere il fuoco che avvolgeva il loro corpo o boccheggiando affannosamente nell'aria piena di denso fumo.

Kessell esultò per quella tremenda devastazione.

Ma poi un brivido involontario gli scrollò con violenza la spina dorsale, ed anche la torre parve rabbrividire. Il mago si aggrappò alla reliquia, ancora nascosta tra le pieghe della sua veste, e comprese che aveva sottoposto la forza di Crenshinibon ad una pressione davvero eccessiva.

Giù nella Spina Dorsale del Mondo la prima torre innalzata da Kessell crollò in un cumulo di macerie, e così fece anche la seconda, nella tundra aperta. La reliquia di cristallo restrinse i suoi limiti distruggendo le immagini della torre che gli risucchiavano l'energia.

Anche Kessell era esausto per lo sforzo: le luci dell'unica Cryshal-Tirith rimasta si calmarono per poi svanire. Il raggio tremolò e si spense.

Comunque, aveva completato la sua missione.

Dopo la prima invasione, Kemp e gli altri orgogliosi capi di Targos avevano promesso al loro popolo che la città avrebbe resistito finché l'ultimo uomo non fosse caduto, ma anche il testardo rappresentante comprese ormai che non potevano far altro che fuggire. Fortunatamente la città vera e propria, che aveva sostenuto l'urto maggiore dell'attacco di Kessell, sorgeva su un'alta collina che dominava la zona riparata della baia: così le flotte rimasero illese, e i pescatori senza più tetto di Termalaine erano già sui moli, essendo rimasti sulle barche sin dal momento dell'attracco a Targos. Non appena si resero conto dell'incredibile portata della distruzione che aveva avuto luogo nella città alta, cominciarono a prepararsi per l'immi-

nente flusso degli ultimi profughi di guerra. Dopo qualche minuto dall'attacco salparono la maggior parte delle barche di entrambe le città, tentando disperatamente di mettere le loro fragili vele al riparo dalle scintille e dalle macerie trasportate dal vento. Rimasero soltanto alcune barche, sfidando i rischi che aumentavano di minuto in minuto per salvare le ultime persone che fossero arrivate sui moli.

La gente affacciata alle mura di Bryn Shander pianse per le continue grida dei compagni in punto di morte. Ma Cassio, logorato dal tentativo di scoprire e comprendere l'apparente debolezza che Kessell aveva rivelato, non ebbe tempo per le lacrime. A dire il vero, le grida lo toccavano in profondità come qualsiasi altro, ma, non volendo che il lunatico Kessell vedesse trasparire in lui alcun segno di debolezza, trasformò l'espressione di dolore sul suo volto in un'impenetrabile maschera di rabbia.

Kessell lo schernì. «Non fare il broncio, povero Cassio, non ti dona affatto.»

«Tu sei un cane,» ribatté Glensather. «E i cani disubbidienti vanno picchiati!»

Cassio ordinò al collega di tacere tendendo il palmo della mano. «Mantieni la calma, amico mio,» sussurrò. «Kessell alimenta il suo potere col nostro panico. Lascialo parlare! Ci rivelerà più di quanto non si renda conto.»

«Povero Cassio,» ripeté Kessell con sarcasmo. Poi, tutt'a un tratto, la faccia del mago si contorse in un'espressione oltraggiata. Cassio osservò attentamente quel brusco cambiamento, fissandoselo nella memoria insieme alle altre informazioni raccolte.

«Ricorda bene ciò che hai visto, popolo di Bryn Shander!» sghignazzò Kessell. «Inchinati al tuo padrone, oppure seguirai lo stesso destino! E se il tuo orgoglio te lo impedisce, ricorda le grida di Targos morente! Miserabile Cassio, fa' che la città sulle rive di Maer Dualdon ti serva da esempio. Quando sorgerà l'alba i fuochi non si saranno ancora spenti!»

Proprio in quell'istante un corriere raggiunse il rappresentante. «Sono state avvistate molte navi che si allontanavano dalla cortina di fumo che ricopre Targos. I profughi hanno già iniziato a mandare segnali con gli specchietti.»

«E cosa ne è di Kemp?» domandò ansiosamente Cassio.

«È vivo,» rispose il corriere, «e ha giurato vendetta.»

Cassio emise un sospiro di sollievo. Il suo pari di Targos non gli piaceva in modo particolare, ma sapeva che la sua esperienza in battaglia si sarebbe

rivelata importantissima per la causa di Ten-Towns, prima che tutto fosse finito.

Kessell udì la conversazione e ringhiò, in tono sprezzante: «E dove credono di andare?»

Cassio, intento a studiare l'imprevedibile e squilibrato avversario, non replicò nulla, ma Kessell rispose al suo posto.

«A Brema? Ma non possono!» Poi schioccò le dita, dando inizio alla catena di un messaggio già preparato per le sue forze più occidentali. Immediatamente un vasto gruppo di folletti ruppe le file e partì verso ovest.

In direzione di Brema.

«Vedi? Brema cadrà prima dell'alba, ed ancora un'altra flotta fuggirà precipitosamente sul loro prezioso lago. La stessa scena si ripeterà nella città del bosco con risultati prevedibili, ma quale protezione offriranno i laghi quando comincerà l'inesorabile inverno?» gridò il mago. «Con quanta velocità le navi potranno scappar via da me quando le acque intorno si geleranno?»

Rise ancora, ma stavolta con un ghigno più serio, più pericoloso. «Che protezione avete voi contro Akar Kessell?»

Cassio e il mago si guardarono intensamente negli occhi. Il mago pronunciò appena le parole, ma Cassio lo udì chiaramente: «Quale protezione?»

* * *

Sul Maer Dualdon, Kemp si morse il labbro per la frustrazione nel vedere la sua città avvolta dalle fiamme. La gente, coi volti anneriti di fuliggine, guardava le rovine brucianti con orrore e incredulità, gridando che non era possibile e piangendo al tempo stesso gli amici e i parenti perduti.

Ma proprio come Cassio, Kemp tramutò la sua disperazione in una rabbia costruttiva: non appena seppe del drappello di folletti partiti alla volta di Brema, egli mandò la sua nave più veloce ad avvertire gli abitanti della lontana città e ad informarli di ciò che era accaduto sull'altra sponda del lago. Poi inviò un'altra nave a Boscosolitario per chiedere cibo e bende per le fasciature, e magari anche un invito ad ormeggiare nel loro porto.

Malgrado le evidenti differenze, i rappresentanti delle dieci città erano simili sotto molti aspetti. Come Agorwal, che era stato lieto di sacrificare tutto per il bene del popolo, e Jensin Brent, il quale si era rifiutato di cedere alla disperazione, Kemp di Targos si mise subito ad incitare la sua gente

alla vendetta. Non sapeva ancora come mettere in pratica ciò che diceva, ma era certo che nella guerra contro il mago non fosse stata ancora detta l'ultima parola.

Ed anche Cassio, affacciato alle mura di Bryn Shander, la pensava nello stesso modo.

25
Errtu

Drizzt strisciò fuori dal suo nascondiglio quando le ultime luci del tramonto cominciarono a svanire. Scrutò l'orizzonte e si sentì di nuovo pieno di sgomento. Pur sapendo di aver davvero avuto bisogno di un po' di riposo, provò ugualmente una fitta di senso di colpa, alla vista di Targos che bruciava, come se avesse trascurato il proprio dovere di assistere alle sofferenze delle vittime impotenti di Kessell.

Tuttavia l'elfo non era rimasto in ozio nemmeno durante le onde della «trance» meditativa che gli elfi chiamavano sonno. Era tornato indietro ai lontani ricordi del mondo sotterraneo, alla ricerca di una particolare sensazione, e cioè di quell'aura di potere che un tempo aveva conosciuto. Qualcosa, in quella creatura, gli aveva toccato una corda familiare nei suoi più antichi ricordi, anche se la notte precedente non gli si era avvicinato abbastanza da osservarlo bene. Quando camminavano sul mondo materiale, le creature dei piani inferiori erano circondate da un'emanazione diffusa e innaturale, un'aura che gli elfi scuri, più di ogni altra razza, avevano imparato a capire e riconoscere. E non solo questo tipo di demone era noto a Drizzt, ma addirittura era sicuro di averlo già conosciuto individualmente: era stato al servizio del suo popolo, a Menzoberranzan, per molti anni.

«Errtu,» sussurrò emergendo dalla confusione dei sogni.

Drizzt conosceva il vero nome del demone: sarebbe accorso alla sua chiamata.

* * *

L'elfo impiegò più di un'ora per trovare un punto adatto da cui chiamare il demone, e parecchie altre per preparare la zona: il suo scopo era infatti di togliere ad Errtu quanti più vantaggi possibile - in particolare le grosse dimensioni e la capacità di volare - in qualsiasi modo, benché sperasse sinceramente che l'incontro non si risolvesse in una lotta. Da chi lo cono-

sceva, l'elfo era considerato coraggioso se non addirittura temerario, ma questo avveniva con i nemici mortali che indietreggiavano di fronte all'acuto dolore provocato dalle sue lame turbinanti: con i demoni, invece, e specialmente quelli grossi e forti come Errtu, era tutta un'altra storia. Molte volte, durante la sua giovinezza, Drizzt era stato testimone di scoppi di collera da parte di quel mostro; l'aveva visto buttar giù interi palazzi, e lacerare la pietra con le enormi mani artigliate. Aveva visto possenti guerrieri colpire il mostro con botte che avrebbero ammazzato un orco solo per constatare, nell'orrore della morte, che le loro armi erano inutili contro un essere così potente dei piani inferiori.

Di solito il suo popolo aveva la meglio sui demoni, e riceveva addirittura un certo grado di rispetto; spesso i demoni si alleavano con gli elfi, oppure li servivano, temendo le potenti armi e la magia che questi ultimi possedevano. Questo, però, accadeva nel mondo sotterraneo, dove la singolare costituzione delle pietre generava strane emanazioni che conferivano ai metalli usati dagli elfi artigiani proprietà misteriose e magiche. Drizzt non possedeva più neanche un'arma della sua antica patria, perché la loro strana magia non sopportava la luce del giorno; nonostante avesse avuto cura di proteggerle dal sole, esse divennero inservibili poco dopo esser state trasportate in superficie, e dubitava che le armi che adesso portava sarebbero state in grado di procurare anche la minima ferita ad Errtu. Ed anche se l'avesse fatto, i demoni della statura di Errtu non potevano essere distrutti su un pianeta che non fosse quello natale. Il massimo che Drizzt poteva sperare di ottenere era di cacciarlo dal Piano Materiale per un centinaio d'anni.

Non aveva nessuna intenzione di combattere.

Ma qualcosa doveva pur fare, contro il mago che minacciava le città. Il suo scopo era adesso quello di venire a conoscenza di qualche punto debole del mago, e scelse il metodo dell'inganno e del travestimento, sperando che Errtu ricordasse abbastanza degli elfi scuri da rendere credibile la sua storia, però non troppo, per non mettere a nudo le fragili bugie che l'avrebbero tenuta insieme.

Il posto prescelto per l'incontro fu una valle riparata a qualche metro di distanza dal dirupo della montagna. Il tetto era formato da pareti convergenti, a pinnacolo, e copriva metà dell'area, mentre l'altra era a cielo aperto: comunque le alte pareti di roccia proteggevano il luogo dalla vista di Crishal-Tirith. Poi, con la sua daga, Drizzt cominciò a incidere simboli misteriosi sulle pareti e sul terreno attorno al punto in cui si sarebbe sedu-

to. Nella sua mente, il ricordo di quei simboli si era fatto alquanto sfuocato in tutti quegli anni, e sapeva che i disegni erano lungi dall'essere perfetti, ma offrivano comunque una piccola forma di protezione nel caso in cui Errtu l'avesse aggredito.

Quando ebbe terminato, si sedette a gambe incrociate sotto la sezione coperta dal tetto e tirò fuori la statuetta che portava nella bisaccia: Guenhwyvar l'avrebbe aiutato a verificare l'efficacia delle sue iscrizioni di difesa.

Il grosso felino rispose all'appello, comparendo in un angolo; scrutò subito l'area con la vista acuta per cogliere qualsiasi potenziale pericolo che minacciasse il suo padrone ma, non sentendone alcuno, gli rivolse uno sguardo curioso.

«Vieni a me,» disse Drizzt, con un cenno della mano. Il felino si mosse verso di lui, poi si fermò bruscamente, come se si fosse scontrato con un muro. Drizzt sospirò di sollievo nel vedere che i suoi simboli runici conservavano ancora un po' di potere. Riguadagnò un notevole grado di fiducia in sé, pur rendendosi conto che Errtu avrebbe messo a dura prova i limiti di quelle iscrizioni - e forse li avrebbe oltrepassati.

Guenhwyvar scosse la grossa testa nel tentativo di comprendere che cosa lo trattenesse; non che la resistenza fosse molto forte, ma i segnali contraddittori del suo padrone, che l'aveva chiamato per poi tenerlo a distanza, gli provocarono confusione. Pensò di raccogliere le forze e superare la barriera, ma il padrone pareva contento che si fosse fermato, perciò rimase dov'era ed attese.

Drizzt era occupato a studiare il luogo, cercando il punto ottimale da cui Guenhwyvar potesse balzar fuori e sorprendere il demone. Una profonda sporgenza su una delle alte pareti appena al di là del tetto di roccia parve offrire il miglior nascondiglio: mise in posizione il felino e gli ordinò di non attaccare fino al suo segnale. Poi si sedette e tentò di rilassarsi, intento nelle preparazioni finali prima di evocare il demone.

* * *

Dall'altra parte della valle, nella torre magica, Errtu stava accucciato in un angolo in ombra dell'harem di Kessell, svolgendo il suo ruolo di vigilanza sul padrone che giocava con le sue ragazze instupidite. Nel rivolgere lo sguardo verso lo sciocco Kessell, gli occhi gli si riempirono di un odio furioso e bruciante: il mago aveva quasi rovinato tutto, col suo sfoggio di

potere, quel pomeriggio, e col suo rifiuto di abbattere le torri ormai vuote dietro di sé, logorando ulteriormente la forza di Crenshinibon.

Quando Kessell era tornato nella Cryshal-Tirith, ricevendo conferma mediante gli specchi magici che le altre due torri erano cadute in pezzi, Errtu aveva provato una truce soddisfazione; malgrado i suoi tentativi di dissuaderlo dall'innalzare un'altra torre, l'insicuro e fragile Kessell era diventato sempre più testardo man mano che la campagna andava avanti, scambiando i consigli del demone, o persino di Crenshinibon, per altrettanti sabotaggi contro il suo potere assoluto.

Perciò Errtu fu molto ricettivo, o addirittura sollevato, quando udì la chiamata di Drizzt fluire verso di lui dall'altro capo della vallata; all'inizio pensò che una simile chiamata fosse impossibile, ma al suono del suo nome che veniva pronunciato ad alta voce un forte brivido gli percorse la schiena; più intrigato che irritato per il fatto che un umano avesse osato chiamarlo, Errtu sgattaiolò via dal mago distratto ed uscì da Cryshal-Tirith.

Poi la chiamata giunse di nuovo, rompendo l'armonia dell'incessante canzone del vento come un'onda di spuma bianca che avanza su uno stagno immobile.

Errtu spiegò le enormi ali e si levò in volo verso nord, sovrastando la pianura in direzione di colui che l'aveva evocato. I folletti fuggirono terrorizzati dall'ombra del demone, perché anche la notte appena illuminata da un barlume di luna pareva chiara come il giorno in confronto alla scia d'oscurità lasciata dalla creatura dell'Abisso.

Drizzt trattenne il respiro per la tensione: sentì che il demone si avvicinava inesorabilmente, virando intorno alla Rotta di Brema e percorrendo in volo le pendici più basse del Monte Kelvin. Intuendo l'avvicinarsi del mostro malvagio, Guenhwyvar sollevò la testa e ringhiò, poi si accucciò in fondo alla sporgenza rocciosa e rimase immobile in attesa del segnale del suo padrone, confidando nel fatto che la sua agilità, aiutata da quel nascondiglio, lo avrebbe protetto anche contro l'acuta sensibilità di un demone.

Atterrato sulla cornice rocciosa, Errtu ripiegò le ali coriacee e localizzò immediatamente il punto esatto in cui si trovava il suo evocatore; quindi si precipitò all'interno, incurvando le ampie spalle per passare nella stretta entrata della valletta: voleva assolutamente placare la sua curiosità e poi uccidere il pazzo blasfemo che aveva osato pronunciare il suo nome ad alta voce.

Allorché l'enorme demone entrò precipitosamente, riempiendo la zona al

di là del piccolo rifugio col suo corpo voluminoso ed oscurando la luce delle stelle sopra di sé, Drizzt fece ogni sforzo per mantenere l'autocontrollo. Ormai non era più possibile tornare indietro; non aveva via di scampo.

D'un tratto il demone si fermò stupito: erano secoli che non vedeva un elfo scuro, e certamente non si sarebbe mai aspettato di trovarne uno in superficie, nelle terre desolate e gelide dell'estremo nord.

In qualche modo Drizzt riuscì a trovare la voce. «Salve, padrone del caos,» disse con calma, inchinandosi. «Io sono Drizzt Do'Urden, del casato di Daermon N'a'shezbaernon, nona famiglia del trono di Menzoberranzan. Benvenuto nel mio umile bivacco.»

«Sei molto lontano dalla tua patria, elfo,» disse il demone con evidente sospetto.

«Come lo sei tu, grande demone dell'Abisso,» replicò freddamente Drizzt. «E sei stato attirato in quest'angolo remoto del mondo per motivi simili, se il mio intuito non sbaglia.»

«Io so perché sono qui,» rispose Errtu. «Quanto agli affari degli elfi, non mi è mai stato possibile comprenderli, né mi è interessato farlo!»

Drizzt si accarezzò il mento magro e ridacchiò, fingendosi sicuro di sé. In realtà aveva un nodo nello stomaco, e sentiva che presto sarebbe stato coperto di sudore freddo. Rise di nuovo e lottò contro la paura: se il demone avesse intuito il disagio che provava, la sua credibilità ne sarebbe stata molto diminuita. «Ah, ma stavolta, per la prima volta in molti anni, pare proprio che il cammino dei nostri affari si sia incrociato, o potente distruttore. Il mio popolo ha una curiosità, o forse anche un interesse legittimo, nei confronti del mago a cui tu, a quanto pare, presti servizio.»

Errtu raddrizzò le spalle, mentre una pericolosa fiamma cominciava a baluginargli negli occhi rossi. «Servizio?» domandò incredulo, con la voce tremolante, come se stesse sull'orlo di un incontrollabile accesso di rabbia.

Drizzt fu rapido nel giustificare la sua osservazione. «Stando alle apparenze, o guardiano d'intenzioni caotiche, il mago ha un potere su di te. Una cosa è sicura: tu lavori al fianco di Akar Kessell.»

«Io non sono al servizio di nessun umano!» ruggì Errtu, scuotendo le fondamenta della caverna con un'enfatica sbattuta di piedi.

Drizzt si domandò se non stesse per cominciare la lotta che non aveva speranze di vincere; pensò di chiamare Guenhwyvar, in modo da sferrare almeno i primi colpi.

Ma il demone si calmò all'improvviso; convinto di aver quasi indovinato il motivo dell'inaspettata presenza dell'elfo, Errtu lo squadrò con occhio

indagatore. «Servire il mago?» rise. «Akar Kessell è insignificante anche per i bassi livelli degli umani! Ma tu lo sai bene, elfo, e non cercare di negarlo. Tu sei qui, come me, per Crenshinibon, e che Kessell se ne vada pure all'inferno!»

L'espressione confusa sul volto di Drizzt fu talmente genuina da spiazzare Errtu, il quale credeva ancora di aver indovinato il nome. «Crenshinibon,» spiegò, con un ampio gesto della mano unghiuta verso sud. «Un antico bastione dagli ineffabili poteri.»

«La torre?» domandò Drizzt.

I dubbi di Errtu si materializzarono sotto forma di una furiosa esplosione. «Non fingerti ignorante con me!» ululò il demone. «I signori degli elfi conoscono bene il potere dell'artificio di Kessell, altrimenti non sarebbero saliti in superficie a cercarlo!»

«Molto bene, hai indovinato la verità» concesse Drizzt. «Però dovevo essere sicuro che la torre nella pianura fosse veramente l'antica reliquia che cerco. I miei padroni hanno poca pazienza con le spie incaute.»

Errtu sorrise malvagiamente al ricordo delle tremende camere di tortura di Menzoberranzan. In quegli anni trascorsi presso gli elfi scuri si era davvero divertito parecchio!

Drizzt diresse rapidamente il discorso in una direzione che potesse rivelare qualche punto debole di Kessell o della sua torre. «C'è una cosa che mi rende ancora perplesso, temibile scatenatore del male,» cominciò, attento a continuare la litania di complimenti sempre diversi. «Con quale diritto quel mago possiede Crenshinibon?»

«Non ne ha assolutamente alcun diritto,» disse Errtu. «Mago, bah! In confronto al tuo popolo, può essere a stento definito un apprendista. La sua lingua incespica quando pronuncia anche la più semplice delle formule magiche, ma il fato fa spesso di questi scherzi. Comunque ride bene chi ride ultimo! Lascia pure che Akar Kessell si goda questo breve momento di trionfo: gli umani non vivono molto a lungo!»

Drizzt si rese conto che aveva scelto una linea pericolosa, ma continuò ugualmente con le sue domande. Pur avendo un demone di grosso calibro ad appena qualche metro di distanza, comprese che in questo momento le sue possibilità di sopravvivenza erano comunque maggiori di quelle dei suoi amici giù a Bryn Shander. «Però i miei padroni sono preoccupati che la torre possa venire danneggiata nell'imminente battaglia contro gli umani,» bluffò.

Errtu tacque un istante e squadrò di nuovo Drizzt: la comparsa degli elfi

scuri complicava il suo semplice piano di ereditare Crenshinibon da Kessell. Egli sapeva che, se veramente i signori dell'enorme città di Menzoberranzan avevano dei progetti sulla reliquia, in un modo o nell'altro l'avrebbero ottenuta; di sicuro Kessell non avrebbe potuto resistergli, benché spalleggiato dal potere del cristallo. La mera presenza di quest'elfo cambiava il quadro della sua relazione con Crenshinibon: come gli sarebbe piaciuto divorare Kessell e fuggirsene con la reliquia prima che anche gli elfi scuri s'immischiassero nella faccenda!

Tuttavia Errtu non aveva mai considerato gli elfi come nemici, mentre aveva cominciato a disprezzare davvero quel mago presuntuoso: forse entrambe le parti avrebbero tratto beneficio da un'alleanza.

«Dimmi, ineguagliato campione delle tenebre,» insisté Drizzt, «forse Crenshinibon è in pericolo?»

«Macché!» sbuffò Errtu. «Anche la torre, che è soltanto un riflesso di Crenshinibon, è impenetrabile: assorbe tutti gli attacchi diretti contro le sue pareti a specchio e li rispedisce indietro alla fonte! Soltanto il cristallo pulsante, il vero e proprio cuore che dà la forza a Cryshal-Tirith, è vulnerabile, ma è ben nascosto e al sicuro.»

«All'interno?»

«Naturalmente.

«Ma se qualcuno s'introducesse dentro la torre,» continuò Drizzt, «fino a che punto sarebbe protetto il cuore?»

«Un'impresa impossibile!» replicò il demone. «A meno che i semplici pescatori di Ten-Towns non abbiano qualche spirito al loro servizio; magari un alto sacerdote, o un arcimago in grado di tessere un incantesimo rivelatore. Di sicuro i tuoi padroni sanno che la porta di Cryshal-Tirith è invisibile ed impossibile da scoprire per ogni essere che viva sul piano in cui la torre si erge. Nessuna creatura del mondo materiale, compresa la tua razza, riuscirebbe a trovare l'entrata!»

«Ma...» insisté ansiosamente Drizzt.

Errtu lo interruppe bruscamente. «Anche se qualcuno s'imbattesse per caso all'interno della struttura,» ringhiò, insofferente per quell'incessante fiume d'impossibili supposizioni, «dovrebbe prima passarmi davanti. Inoltre, i poteri di Kessell dentro la torre sono davvero notevoli, perché il mago è divenuto un'estensione dello stesso Crenshinibon, uno sbocco vivente della sua forza insondabile! Il cuore è posto proprio nel punto focale dell'interazione di Kessell con la torre, e fino alla punta...» Il demone si fermò, colto da un improvviso sospetto a causa della sequela di domande. Se

gli elfi onniscienti avevano veramente dei piani su Crenshinibon, allora perché non erano al corrente dei suoi punti forti e deboli?

In quell'istante Errtu comprese il proprio errore; esaminò Drizzt ancora una volta, ma da una diversa prospettiva. Al momento del suo incontro con l'elfo si era stupito soltanto per la sua presenza in quella regione, ed aveva ricercato l'inganno nei suoi attributi fisici per determinare se i tratti dell'elfo scuro non fossero che un'illusione, un abile ma semplice trucco d'alterazione che rientrava nei poteri di un mago qualsiasi.

Quando poi si era convinto che si trattava di un vero elfo, senza trucchi, Errtu aveva ritenuto credibile la sua storia, che oltrettutto era coerente con lo stile degli elfi scuri.

Adesso, però, il demone cominciò ad analizzare altri indizi, oltre alla pelle nera di Drizzt, notando gli oggetti che portava addosso e l'area che aveva scelto per il loro incontro. Niente di ciò che Drizzt aveva sulla sua persona, nemmeno le armi che gli pendevano dai fianchi, emanava le caratteristiche proprietà magiche del mondo sotterraneo. Forse i padroni elfi avevano equipaggiato le loro spie in modo adatto per il mondo in superficie, ragionò Errtu; da quel che aveva appreso durante i molti anni di servizio a Menzoberranzan, quest'elfo non aveva certo un aspetto crudele.

Ma le creature del caos non si fidavano di nessuno: era l'unico modo di sopravvivere.

Errtu continuò a scrutare Drizzt, alla ricerca di una traccia che ne confermasse l'autenticità. L'unico oggetto che rifletteva il suo retaggio era una sottile catena d'argento intorno al collo esile, un gioiello comune tra gli elfi scuri che lo usavano per appendervi una piccola borsa contenente dei preziosi. Concentrandosi meglio, tuttavia, Errtu scorse una seconda catena, più sottile, intrecciata con la prima. Il demone seguì la piega quasi impercettibile che la lunga catena creava nel suo panciotto.

Insolita, pensò, e magari rivelatrice. Errtu puntò il dito contro la catena, pronunciò una parola di comando e sollevò il dito in aria.

Nel sentire che l'emblema gli scivolava su per il panciotto di pelle, Drizzt s'irrigidì. Il ciondolo oltrepassò il collo dell'indumento e ricadde giù appeso alla lunga catena, in vista sul petto.

Errtu fece un ghigno malvagio e strabuzzò gli occhi. «Una scelta piuttosto insolita per un elfo scuro,» sibilò in tono sarcastico. «Io mi sarei aspettato invece il simbolo di Llolth, la regina demoniaca del tuo popolo. Lei non ne sarà affatto contenta!» Poi gli comparvero tra le mani una frusta a nove code ed una lama crudelmente seghettata.

La mente di Drizzt cominciò a turbinare in mille direzioni, esplorando le bugie più plausibili da dire per uscire da quel brutto guaio. Ma poi scosse risolutamente la testa e mise da parte le bugie: non avrebbe disonorato la sua idea.

Dalla catena d'argento pendeva un dono di Regis, un'incisione sull'osso di una delle poche trote che avesse mai pescato. Drizzt si era molto commosso quando Regis gliel'aveva regalato, e lo considerava il suo capolavoro. Ora roteava in fondo alla lunga catena, con le lievi sfumature che gli conferivano la bellezza di una vera opera d'arte.

Raffigurava la testa bianca di un unicorno, il simbolo della dea Mielikki.

«Chi sei veramente, elfo?» domandò Errtu. Il demone aveva già deciso che doveva uccidere Drizzt, ma era intrigato da quell'incontro così insolito. Un elfo scuro seguace della Signora della Foresta? E che abitava in superficie, per giunta! Errtu aveva conosciuto molti elfi, nei secoli, ma non aveva mai sentito dire che uno di loro avesse abbandonato il loro malvagio stile di vita. Erano tutti uguali, una banda di freddi assassini, che avevano insegnato persino a lui, il grande demone, un paio di atroci trucchetti nell'arte della tortura.

«Io sono Drizzt Do'Urden, questo almeno è vero,» replicò Drizzt con calma. «Colui che abbandonò la casa di Daermon N'a'shezbaernon.» Ogni paura l'aveva lasciato improvvisamente, una volta presa la disperata decisione di combattere contro il demone; ora aveva assunto la calma prontezza di un esperto combattente, preparato a cogliere ogni vantaggio che gli si fosse presentato. «Un guardaboschi all'umile servizio di Gwaeron Windstrom, l'eroe della dea Mielikki.» S'inchinò come si conveniva ad una decorosa presentazione.

Nel raddrizzarsi, sguainò le scimitarre. «Io devo sconfiggerti, vile scarafaggio,» dichiarò, «e rispedirti tra i vortici fumosi dell'Abisso senza fondo. Non c'è posto, per uno della tua razza, nel mondo illuminato dal sole.»

«Tu ti confondi, elfo,» disse il demone. «Hai perso le abitudini del tuo retaggio, ed ora ti azzardi a immaginare che puoi sconfiggermi!» Dal suolo di pietra tutt'intorno ad Errtu scaturirono delle fiamme. «Ti avrei ucciso con clemenza, con un unico colpo, per il rispetto che porto alla tua razza, ma il tuo orgoglio mi irrita; ti insegnerò cosa significa desiderare la morte! Vieni a provare il bruciore del mio fuoco!»

Drizzt era già quasi sopraffatto dal calore del fuoco demoniaco, e la fiamma abbagliante gli bruciava gli occhi sensibili a tal punto che il corpo massiccio di Errtu non sembrava ormai che il confuso chiarore di un'om-

bra. Vide il buio estendersi alla destra del demone e comprese che aveva alzato la sua terribile spada. Si mosse per difendersi, ma improvvisamente il demone vacillò di lato e ruggì di sorpresa e d'orrore.

Guenhwyvar gli aveva afferrato saldamente il braccio sollevato.

L'enorme demone teneva la pantera a distanza, cercando di inchiodarla tra il braccio e la parete rocciosa per impedire che le sue zanne e i terribili artigli raggiungessero un punto vitale. Guenhwyvar continuava a rosicchiare e a graffiare il braccio massiccio, strappandogli via carne e muscoli.

Errtu balzò via dal terribile assalto e decise che si sarebbe occupato più tardi del felino; il suo obiettivo principale rimaneva l'elfo, poiché ne conosceva la potenziale forza: Errtu aveva visto troppi nemici cadere sotto uno degli innumerevoli trucchi degli elfi scuri.

La frusta a nove code colpì Drizzt alle gambe così velocemente che l'elfo, ancora barcollante per l'improvvisa esplosione luminosa delle fiamme, non fece in tempo a stornare il colpo o a spostarsi di lato. Errtu mosse di scatto la frusta e le cinghie si attorcigliarono intorno alle esili gambe dell'elfo, che perse l'equilibrio e cadde all'indietro.

Drizzt sentì l'acuto dolore in tutte le gambe, e quando atterrò sulla dura pietra udì il flusso d'aria che gli veniva spremuto improvvisamente fuori dai polmoni; sapeva di dover reagire senza indugio, ma il bagliore del fuoco e il colpo di frusta l'avevano lasciato disorientato. Mentre veniva trascinato sulla pietra, sentì aumentare l'intensità del calore. Riuscì a sollevare la testa quel tanto che bastava per vedere i propri piedi impigliati entrare nel fuoco demoniaco. «E così muoio,» dichiarò semplicemente.

Ma le sue gambe non bruciarono.

Con la bava che gli colava dalle fauci, Errtu pregustava già le grida agonizzanti della sua vittima, perciò diede un altro strattone alla frusta e lo spinse completamente tra le fiamme. Tuttavia, pur essendo del tutto immolato, l'elfo sentiva a stento un tenue tepore.

Poi, con un improvviso sibilo di protesta, le fiamme si estinsero completamente.

Nessuno dei due avversari comprese quel che era successo: ciascuno pensava che l'altro ne fosse responsabile.

Errtu colpì di nuovo; appoggiò pesantemente un piede sul petto di Drizzt e cominciò a stritolarlo sulla pietra. L'elfo lo colpì disperatamente con una delle scimitarre, che però non ebbe alcun effetto sul mostro ultraterreno.

Allora Drizzt estrasse l'altra scimitarra, quella che aveva preso dal tesoro del drago.

La lama sfrigolò come l'acqua gettata sul fuoco, penetrando nel ginocchio di Errtu. L'elsa della spada si scaldò a tal punto, quando la lama entrò nella carne, che Drizzt sentì un bruciore alla mano; poi divenne gelida, come se stesse spegnendo la rovente forza vitale di Errtu con un freddo potere contrastante. A quel punto Drizzt comprese che cosa aveva estinto le fiamme.

Il demone spalancò la bocca, pieno d'orrore, poi urlò agonizzante. Non aveva mai provato un dolore così atroce! Balzò indietro e cominciò a scrollarsi qua e là, tentando di sfuggire al terribile morso dell'arma e trascinandosi appresso Drizzt, che non riusciva a mollare l'elsa. Nella sua rabbia furiosa, il demone scagliò via con violenza Guenhwyvar, che si staccò dal braccio del mostro e andò a sbattere pesantemente contro la roccia.

Drizzt guardò incredulo la ferita, mentre il demone indietreggiava: dal buco nel ginocchio fuoriusciva abbondante vapore, e i lembi del taglio erano ghiacciati!

Ma anche Drizzt era stato indebolito dal colpo: nella lotta contro il possente demone, la scimitarra aveva attinto energia vitale da colui che la maneggiava, trascinandolo in una feroce battaglia.

Ora si sentiva mancare addirittura le forze necessarie per alzarsi in piedi, ma si trovò ugualmente a strisciare in avanti con la lama tesa di fronte a sé, come trascinato dalla fame di sangue della scimitarra.

L'entrata era troppo stretta, ed Errtu non poté spostarsi né balzar via.

La scimitarra penetrò nella pancia del demone.

Quando la lama toccò i punti vitali del corpo di Errtu, Drizzt sentì un'ondata esplosiva che gli risucchiò tutte le forze, gettandolo all'indietro. Andò a fracassarsi contro la parete e poi si accasciò, ma riuscì a mantenere quel minimo di coscienza necessaria per assistere alla lotta titanica che stava ancora infuriando.

Errtu uscì sulla cornice rocciosa vacillando e cercò di spiegare le ali, che però ricaddero inerti. La scimitarra brillava incandescente, continuando l'assalto come dotata di vita propria. Il demone non riusciva ad afferrarla e a togliersela dalla pancia: la lama incastonata di pietre preziose, in cui era stata infusa una magia destinata a spegnere qualsiasi fuoco, stava decisamente vincendo il conflitto.

Errtu ammise d'essere stato incauto e di aver riposto un'eccessiva fiducia nella propria capacità di distruggere qualsiasi umano in un combattimento individuale: non aveva infatti previsto la possibilità d'incontrarsi con una

lama così micidiale; d'altronde non ne conosceva l'esistenza nemmeno per sentito dire!

Dalle viscere esposte di Errtu usciva un abbondante vapore che avviluppò i due combattenti. «Così sei riuscito a bandirmi, elfo traditore!» abbaiò il demone.

Drizzt continuò a guardare esterrefatto l'intenso chiarore sempre crescente e l'ombra nera che svaniva.

«Cent'anni, elfo!» ululò Errtu. «Non è poi un tempo così lungo, per quelli come me e te!» Il vapore si addensò mentre l'ombra parve sciogliersi lentamente.

«Un secolo, Drizzt Do'Urden!» gli giunse il debole grido di Errtu in lontananza. «Allora dovrai guardarti le spalle! Sentirai il mio fiato sul collo!»

Il vapore salì in alto, come una nuvola, e poi sparì.

L'ultimo rumore udito da Drizzt fu il fragore della spada metallica che ricadeva sulla cornice rocciosa.

26
Diritti di vittoria

Wulfgar si appoggiò allo schienale della sedia posta ad un capo del tavolo principale, nel Salone dell'Hengorot costruito in fretta e furia, e batté nervosamente il piede: era irritato per i lunghi ritardi dovuti alle esigenze della tradizione. Sentiva che il suo popolo doveva già essere in marcia; tuttavia era stato proprio la restaurazione delle cerimonie e delle celebrazioni tradizionali a separarlo, o addirittura a renderlo superiore rispetto al tirannico Heafstaag, nell'opinione dei barbari sempre scettici e sospettosi.

Dopotutto, Wulfgar era tornato tra loro dopo un'assenza di cinque anni ed aveva sfidato il loro re di vecchia data. Il giorno dopo si era conquistato la corona, e il giorno dopo ancora era stato incoronato Re Wulfgar della Tribù dell'Alce.

Era deciso a far sì che il suo regno, benché breve, non fosse contraddistinto dalle minacce e dalle tattiche intimidatorie del suo predecessore. Avrebbe chiesto, e non ordinato, ai guerrieri delle tribù riunite di seguirlo in battaglia, perché sapeva che un guerriero barbaro era un uomo guidato quasi esclusivamente dal feroce orgoglio. Se li si spogliava della loro dignità, come aveva fatto Heafstaag rifiutando di rispettare la sovranità di ogni singolo re, gli uomini delle tribù non erano migliori in battaglia di qualsiasi altro uomo normale. Wulfgar sapeva che avevano bisogno di ri-

acquistare il loro orgoglio, se volevano avere anche una sola possibilità di spuntarla contro la schiacciante forza numerica del mago.

Così era stato innalzato l'Hengorot, il Salone dell'Idromele, e, per la prima volta dopo cinque anni, era stata di nuovo intonata la Sfida del Canto: un breve periodo felice di amichevole competizione che era stato soffocato dall'implacabile dominazione di Heafstaag.

Wulfgar aveva avuto difficoltà a decidere di innalzare il salone di pelle di daino; presupponendo che ci fosse ancora tempo prima che l'esercito di Kessell sferrasse il primo attacco, aveva dato la precedenza al ripristino della tradizione, e dei suoi benefici, contro l'urgenza pressante della fretta. Sperava soltanto che, nei frenetici preparativi della battaglia, Kessell non notasse l'assenza di Heafstaag, il re barbaro. Ma se il mago era appena un po' perspicace probabilmente se ne sarebbe accorto.

Ora attendeva pazientemente che l'antico ardore tornasse negli occhi dei suoi sudditi.

«Come ai vecchi tempi?» domandò Revjak, sedendosi accanto a lui.

«Bei tempi,» rispose Wulfgar.

Revjak si appoggiò soddisfatto alla parete di pelle di daino della tenda, concedendo al nuovo capo la solitudine che evidentemente desiderava, e Wulfgar si rimise in attesa, valutando il momento migliore per rivelare la sua proposta.

Dall'altro capo del salone stava cominciando una gara di tiro dell'ascia; simile alla tattica usata da Heafstaag e Beorg per suggellare un patto tra le tribù nell'ultimo Hengorot, anche sta' volta la sfida consisteva nel lanciare una scure dalla maggior distanza possibile e conficcarla in un barile di idromele, in modo da aprire una fessura. L'esito sarebbe stato determinato dal numero di boccali riempiti con un solo lancio.

Wulfgar sentì di dover cogliere quella possibilità. Balzò in piedi dal suo sgabello e chiese di lanciare il primo colpo, in base al diritto di precedenza. L'uomo prescelto per giudicare la sfida riconobbe il diritto a Wulfgar e lo invitò a scegliere il punto di lancio.

«Da qui,» disse Wulfgar, bilanciando Aegis-fang dietro la spalla.

Da ogni angolo del salone si levarono mormorii d'incredulità e di eccitazione. L'uso di un martello da guerra in una simile sfida era senza precedenti, ma nessuno reclamò o accennò alle regole. Chiunque avesse udito il racconto ma non avesse assistito di persona alla scena in cui Wulfgar aveva spaccato l'ascia di Heafstaag, era ansioso di vedere l'arma in azione. All'altro capo del salone venne posto un barilotto d'idromele su uno sga-

bello.

«Mettetene un altro dietro!» pretese Wulfgar. «E dietro di quello, un altro ancora!» Si concentrò sull'impresa che doveva svolgere, e non perse tempo ad ascoltare i bisbigli che udiva intorno a sé.

I barilotti furono messi in fila e la folla indietreggiò dal suo campo visivo. Quindi Wulfgar afferrò saldamente Aegis-fang e tirò un profondo respiro, trattenendo l'aria per calmarsi. Gli astanti increduli seguirono con occhi esterrefatti il nuovo re che esplodeva in un fluido e vigoroso movimento, lanciando il martello con una forza mai eguagliata tra i loro ranghi.

Aegis-fang volteggiò precipitosamente nell'aria per tutta la lunghezza del salone, quindi colpì fragorosamente il primo barile, il secondo ed oltre, abbattendo non solo i tre bersagli, ma continuando finché non produsse un buco nella parete dell'Hengorot. I guerrieri più vicini si affrettarono verso l'uscita per vedere il resto del suo volo, ma il martello era sparito nella notte, perciò cominciarono a cercarlo.

Ma Wulfgar li fermò. Balzò su un tavolo, con le braccia sollevate. «Ascoltatemi, guerrieri delle nordiche pianure!» gridò. Con le braccia spalancate per l'impresa straordinaria, gli spettatori si gettarono in ginocchio quando videro improvvisamente riapparire Aegis-fang in mano al giovane re.

«Io sono Wulfgar, figlio di Beornegar e re della Tribù dell'Alce! Tuttavia non vi parlo come il vostro re, ma come un comune guerriero, inorridito dal disonore che Heafstaag ha tentato di gettare su tutti noi!» Consapevole d'aver ottenuto la loro attenzione e il loro rispetto, e di conoscere ormai i loro veri desideri, avendone avuto la conferma, Wulfgar afferrò l'occasione al volo. Questo popolo, ridotto all'estinzione dall'ultima campagna e sul punto di combatterne un'altra al fianco di folletti e giganti, l'aveva pregato di liberarlo dal tirannico regno del re orbo e desiderava ardentemente un eroe che gli restituisse l'orgoglio perduto.

«Io sono l'uccisore del drago!» continuò. «E per diritto di vittoria possiedo i tesori di Gelida Morte.»

Di nuovo venne interrotto dai mormorii della gente, il cui oggetto di discussione era adesso il tesoro incustodito. Wulfgar lasciò che continuassero a chiacchierare per un po', in modo da accrescere il loro interesse per l'oro del drago.

Quando finalmente tornò il silenzio, egli continuò. «Le tribù della tundra non devono combattere in una causa comune insieme a folletti e giganti!» decretò incitato dalle grida d'approvazione. «Noi combatteremo contro di

loro!»

La folla tacque improvvisamente. Una guardia si precipitò verso la tenda, ma non osò interrompere il nuovo re.

«All'alba partirò per Ten-Towns,» dichiarò Wulfgar. «Lotterò contro il mago Kessell e l'orda schifosa ch'egli ha tirato fuori dagli anfratti della Spina Dorsale del Mondo!»

I guerrieri non risposero; pur essendo impazienti di combattere contro Akar Kessell, l'idea di tornare a Ten-Towns per aiutare la gente che li aveva quasi sterminati cinque anni prima non li aveva mai nemmeno sfiorati.

A quel punto intervenne la guardia. «Temo che la tua richiesta sia vana, giovane re,» disse. Wulfgar gli rivolse uno sguardo turbato, intuendo le notizie che portava. «Dalla pianura a sud si stanno levando nuvole di fumo causate da grandi incendi.»

Wulfgar meditò su quella sconvolgente notizia: pensava di avere più tempo. «Allora partirò stanotte!» ruggì rivolto all'assemblea esterrefatta. «Venite con me, miei amici e guerrieri del nord! Vi mostrerò il cammino che porta alle perdute glorie del passato!»

La folla sembrò in preda ad un grave dilemma, ma Wulfgar giocò la sua ultima carta.

«Ad ogni uomo che verrà con me, oppure ai suoi cari che gli sopravviveranno se dovesse cadere, io offrirò la giusta quota del tesoro del drago!»

Le sue parole ebbero l'effetto di una tempesta che spazzasse con violenza il Mare del Ghiaccio Mobile: aveva catturato la fantasia ed il cuore di ogni guerriero barbaro, promettendo loro il ritorno alla ricchezza e alla gloria dei giorni felici.

Quella stessa notte, l'esercito mercenario di Wulfgar partì dall'accampamento e si precipitò rombando come il tuono attraverso la pianura aperta.

Neanche un uomo rimase indietro.

27
L'ora della condanna

Brema fu incendiata all'alba.

Quando l'ondata di mostri superò il fiume Shaengarne, gli abitanti del piccolo villaggio privo di mura compresero che era inutile rimanere a difendere la propria patria; scoccarono invece qualche freccia, con il mero scopo di rallentare le file nemiche per il tempo necessario alle navi più pesanti di lasciare il porto e raggiungere le acque sicure di Maer Dualdon.

Quindi gli arcieri fuggirono verso i moli e seguirono i loro concittadini.

Una volta entrati finalmente in città, i folletti la trovarono completamente deserta. Rimasero a guardare con rabbia le navi che veleggiavano verso est per raggiungere la flottiglia di Targos e Termalaine. Brema era troppo fuori mano per essere utile ad Akar Kessell, e così fu rasa al suolo, a differenza della città di Termalaine che era stata tramutata in accampamento.

Dal largo, gli ultimi senzatetto che andavano ad aggiungersi alla lunga schiera di vittime della perversa distruzione di Kessell guardarono impotenti lo spettacolo delle loro case che cadevano in pezzi tra le fiamme.

Anche Cassio e Regis guardavano la scena dalle mura di Bryn Shander. «Ha commesso ancora un altro errore,» disse Cassio al nanerottolo.

«Cosa te lo fa pensare?»

«Kessell ha messo con le spalle al muro gli abitanti di Targos e Termalaine, Caer-Konig e Caer-Dineval, ora anche di Brema,» spiegò Cassio. «Adesso non hanno più via di scampo: la loro unica speranza è la vittoria.»

«Non c'è molto da sperare,» osservò Regis. «Hai visto anche tu quel che riesce a fare la torre. Ed anche senza di essa, l'esercito di Kessell potrebbe distruggerci tutti! Come ha detto lui, ogni vantaggio è dalla sua parte.»

«Forse,» ammise Cassio. «Il mago crede d'essere invincibile, questo è poco ma sicuro; ed è questo il suo errore, amico mio: l'animale più mite lotterebbe coraggiosamente qualora si trovasse con le spalle al muro, perché tanto non avrebbe nulla da perdere. Un uomo povero è più aggressivo di uno ricco, perché dà meno valore alla propria vita; ed un uomo senza più un tetto, disperso in mezzo alla tundra gelata, coi primi venti dell'inverno che iniziano a soffiare, è davvero un nemico formidabile!»

«Non temere, mio piccolo amico,» continuò Cassio. «Questa mattina, al consiglio, troveremo di sicuro un modo di sfruttare i punti deboli del mago.»

Regis annuì, incapace di obiettare qualcosa alla semplice logica del consigliere, e preferendo non confutare il suo ottimismo. Tuttavia, dopo aver esaminato ancora una volta le folte file di folletti ed orchi che circondavano la città, pensò che ormai ci fosse poco da sperare.

Rivolse lo sguardo a nord, dove la polvere si era finalmente deposta sulla valle dei nani. La Salita di Bruenor non esisteva più, essendo crollata col resto del dirupo quando i nani avevano chiuso le loro caverne.

«Apri una porta per me, Bruenor,» sussurrò Regis con aria assente. «Per favore, fammi entrare.»

* * *

Per una strana coincidenza, Bruenor ed il suo clan stavano discutendo proprio in quel momento della possibilità di aprire una porta nei loro tunnel, senza però far entrare nessuno. Poco dopo la loro schiacciante vittoria contro gli orchi e i folletti sulle cornici rocciose fuori dalle miniere, i guerrieri barbuti si erano resi conto di non poter starsene in ozio mentre gli orchi e mostri ancor più spaventosi distruggevano il mondo intorno: erano impazienti di giocare un altro brutto tiro a Kessell. Sepolti com'erano nel rifugio sotterraneo, non avevano idea se Bryn Shander fosse ancora in piedi oppure se l'esercito di Kessell avesse già raso al suolo tutta Ten-Towns, ma potevano sentire i suoni provenienti da un accampamento sopra le sezioni più meridionali dell'immenso complesso.

Era stato Bruenor a proporre l'idea di una seconda battaglia, soprattutto a causa della sua rabbia per l'imminente perdita dei suoi amici non nani. Poco dopo l'uccisione degli ultimi folletti sfuggiti al crollo del tunnel, il capo del clan di Mithril Hall radunò intorno a sé tutta la sua gente.

«Bisogna mandare qualcuno alle estremità dei tunnel,» ordinò. «Dobbiamo scoprire dove dormono quei cani maledetti.»

Quella notte si udirono chiaramente i rumori dei mostri in marcia giù a sud, sotto il campo intorno a Bryn Shander. I nani industriosi si diedero immediatamente da fare per rimettere a posto i tunnel in disuso che correvano in quella direzione; quando furono sotto l'esercito, scavarono dieci cunicoli separati, verso l'alto, fermandosi appena prima della superficie.

I loro occhi brillavano di nuovo in modo speciale: era il luccichio di un nano quando sa che sta per mozzare qualche testa di folletto. Il geniale piano di Bruenor aveva un illimitato potenziale di vendetta con rischi ridotti al minimo. Entro cinque minuti avrebbero completato le nuove vie d'uscita, e meno di un minuto dopo sarebbero stati proprio in mezzo all'esercito addormentato di Kessell.

* * *

La riunione che Cassio aveva chiamato consiglio non fu altro, in realtà, che un foro in cui egli poté rivelare le sue prime strategie di rappresaglia. Tuttavia nessuno dei capi lì riuniti, nemmeno Glensather, l'unico degli altri consiglieri ad essere presente, si sognò di protestare. Cassio aveva studiato ogni aspetto dell'esercito dei folletti in assedio, nonché del mago, con una

meticolosa attenzione per qualsiasi dettaglio. Il rappresentante aveva abbozzato uno schema dell'intero esercito, descrivendo le rivalità a maggior potenziale esplosivo tra le file di folletti ed orchi, ed aveva spiegato quanto tempo ci sarebbe voluto perché, secondo i suoi ottimistici calcoli, le lotte intestine indebolissero a sufficienza l'esercito.

Tutti i presenti erano d'accordo, però, sul fatto che il punto di forza che teneva insieme l'esercito fosse Cryshal-Tirith: il terribile potere della struttura di cristallo avrebbe piegato anche il più indomabile degli orchi ad una cieca ubbidienza. Comunque, a modo di vedere di Cassio, il punto fondamentale della questione erano i limiti di quel potere.

«Perché Kessell insisteva tanto per una resa immediata?» ragionò il consigliere. «Poteva lasciarci soffrire la tensione e i disagi di un assedio per qualche giorno, per ammorbidire la nostra resistenza.»

Gli altri furono d'accordo sulla logica del ragionamento di Cassio, ma non avevano alcuna risposta da dargli.

«Può darsi che Kessell non possieda un'influenza così forte sulle sue truppe come noi crediamo,» propose lo stesso Cassio. «Forse il mago teme che il suo esercito gli si disintegrerà intorno, se rimane inattivo per un certo lasso di tempo?»

«Forse,» replicò Glenshater di Porto dell'Est. «O magari Akar Kessell si rende semplicemente conto del peso del suo vantaggio e capisce che noi non possiamo far altro che assecondarlo. Non potrebbe essere che tu confonda la sicurezza di sé con la preoccupazione?»

Cassio tacque un momento per riflettere sulla domanda. «È un punto interessante,» disse dopo un po'. «Ma è irrilevante per i nostri piani.» Glensather e parecchi altri gli lanciarono un'occhiata curiosa.

«Dobbiamo presupporre che sia vera la seconda ipotesi,» spiegò Cassio. «Se il mago ha davvero il controllo, assoluto sul suo esercito, allora qualsiasi tentativo da parte nostra sarebbe vano in ogni caso. Perciò dobbiamo partire dal presupposto che l'impazienza di Kessell riveli una preoccupazione ben fondata.

«Non mi sembra che il mago sia uno stratega eccezionale. Ha imboccato un cammino di distruzione che, secondo lui, ci avrebbe ridotto alla sottomissione, e che invece ha rafforzato in molti di noi il proposito di combattere fino all'ultimo. Le rivalità di vecchia data tra parecchie città, che un capo astuto di un esercito invasore avrebbe sicuramente trasformato in ottimo vantaggio, sono state annullate dall'indifferenza di Kessell per le sottigliezze e dal suo chiassoso sfoggio di brutalità.»

Dagli sguardi attenti puntati su di lui, Cassio si rese conto che stava guadagnando credibilità; due erano gli scopi che si era prefisso di raggiungere in questa riunione: convincere gli altri ad unirsi all'impresa rischiosa che stava per svelare, e sollevare gli animi in modo da restituir loro un po' di speranza.

«La nostra gente è laggiù,» disse con un ampio gesto della mano. «Su Maer Dualdon e il Lago Dinneshere le flotte si sono riunite ed attendono da Bryn Shander un segnale di sostegno. I popoli di Belprato e di Fossa di Dougan fanno lo stesso sul lago meridionale, armati di tutto punto e perfettamente consapevoli che in questa lotta non rimarrà nulla ai superstiti, se non si ottiene la vittoria!» Cassio si sporse avanti sul tavolo, attirando e sostenendo lo sguardo di ciascuno degli uomini seduti intorno a lui, per poi concludere in tono tetro, «Niente più case, niente più speranze per le nostre mogli, né per i nostri figli. Nessuna via di scampo.»

Cassio continuò ad incitare i presenti e fu presto appoggiato da Glensather, il quale aveva intuito che lo scopo di quel discorso era di sollevare il morale, e ne riconosceva il valore. Una volta che la maggioranza dei capi riuniti ebbe sostituito il cipiglio disperato con un'espressione di dura determinazione a sopravvivere, egli espose il suo piano.

«Kessell ha richiesto un emissario,» disse, «perciò noi dobbiamo dargliene uno.»

«È evidente che la scelta ricadrebbe su di te o su di me,» intervenne Glensather. «Chi sarà, di noi due?»

Sul volto di Cassio si formò un sorrisetto obliquo. «Nessuno dei due,» replicò. «Quello che tu hai detto sarebbe la scelta ovvia se volessimo assecondare le richieste di Kessell. Ma noi abbiamo un'alternativa.» Quindi rivolse uno sguardo deciso verso Regis. Il nanerottolo strabuzzò gli occhi per il disagio, con una vaga sensazione di quel che il consigliere aveva in mente. «Tra noi c'è qualcuno che si è guadagnato una reputazione quasi leggendaria per le sue notevoli capacità di persuasione. Magari il suo fascino carismatico ci aiuterà a guadagnare del tempo prezioso nelle nostre trattative con il mago.»

Regis si sentì male. Si era spesso chiesto quando il ciondolo di rubino l'avrebbe messo in un guaio troppo grosso da potersela cavare.

A quel punto molti altri rivolsero lo sguardo verso Regis, apparentemente intrigati dal potenziale dell'idea suggerita da Cassio. In ogni città erano circolate di bocca in bocca, per migliaia di volte, le storie riguardanti il carisma e l'abilità persuasiva del nanerottolo, ed ogni volta il narratore

aveva aggiunto un particolare ed esagerato il racconto per rendersi più importante. Benché non fosse stato contento d'aver perduto il potere del suo segreto - ora la gente evitava quasi sempre di guardarlo dritto negli occhi - Regis aveva cominciato ad apprezzare quella fama.

Non aveva però considerato che l'essere così famoso avesse anche degli effetti negativi.

«Lasciate che il nanerottolo, ex consigliere di Boscosolitario, ci rappresenti presso la corte di Akar Kessell,» dichiarò Cassio ricevendo l'approvazione quasi unanime dell'assemblea. «Forse il nostro piccolo amico sarà in grado di convincere il mago che i suoi modi malvagi sono sbagliati!»

«Sei in errore!» protestò Regis. «Sono soltanto voci...»

«La modestia,» lo interruppe Cassio, «è una bella qualità, buon nanerottolo. Tutti quelli che sono qui riuniti apprezzano la sincerità dei tuoi dubbi, ed ancor di più la tua disponibilità a dimenticare questa insicurezza per sfruttare il tuo talento contro Akar Kessell!»

Regis chiuse gli occhi e non rispose, sapendo che la mozione sarebbe passata comunque, che lui l'approvasse o meno.

E infatti passò, all'unanimità. Il popolo di Ten-Towns, trovandosi con le spalle al muro, era rapido nell'afferrare qualsiasi barlume di speranza gli si presentasse.

Cassio chiuse in fretta il consiglio, ritenendo che gli altri problemi - come ad esempio il sovraffollamento e l'accaparramento di cibo - fossero di scarsa importanza in un frangente come questo: se Regis avesse fallito, qualsiasi altro inconveniente avrebbe perso significato.

Regis rimase in silenzio; aveva partecipato al consiglio per dare il proprio sostegno agli amici rappresentanti. Quando si era seduto al tavolo non aveva avuto alcuna intenzione di intervenire attivamente nelle discussioni, figurarsi se immaginava di diventare il punto focale del piano di difesa.

E così la riunione venne aggiornata. Cassio e Glensather si ammiccarono reciprocamente per il successo ottenuto, poiché ciascuno aveva lasciato la sala sentendosi un po' più ottimista.

Cassio trattenne Regis, che stava per andarsene insieme agli altri; chiuse la porta dietro l'ultimo di loro, desiderando una conversazione privata con il protagonista delle prime fasi del suo piano.

«Avresti potuto parlarmene prima!» brontolò Regis non appena la porta fu chiusa. «Avevo ben diritto di poter prendere la mia decisione, in tutta questa faccenda!»

Quando si girò verso il nanerottolo, Cassio aveva il volto rabbuiato.

«Quale alternativa abbiamo?» domandò. «Almeno in questo modo abbiamo dato loro qualche speranza.»

«Tu mi sopravvaluti,» protestò Regis.

«Forse sei tu che ti sottovaluti,» disse Cassio. Pur rendendosi conto che Cassio non avrebbe avuto più ripensamenti sul piano che aveva messo in moto, Regis sentiva che il suo ottimismo gli aveva trasmesso uno spirito altruistico davvero consolante.

«Preghiamo, per il bene di entrambi, che sia vera la seconda ipotesi,» continuò Cassio, dirigendosi verso il tavolo. «Ma io credo veramente che sia così; ho fiducia in te, anche se tu non ne hai. Ricordo bene quel che facesti al Rappresentante Kemp, durante il consiglio di cinque anni fa, benché ci sia voluta la sua dichiarazione d'esser stato ingannato a farmi comprendere la realtà. Un ottimo lavoro di persuasione, Regis di Boscosolitario, e ancor di più perché l'hai tenuto nascosto per così tanto tempo!»

Regis arrossì e gli concesse il punto.

«E se sei capace di manipolare gente testarda come Kemp di Targos, Akar Kessell dovrebbe essere una facile preda!»

«Sono d'accordo con te quando definisci Kessell come un uomo piuttosto privo di forza interiore,» disse Regis, «ma i maghi sono capaci di mettere a nudo i trucchi magici, senza contare poi il demone: certo non mi azzarderei ad ingannare un essere come quello!»

«Speriamo che tu non debba avere a che fare con lui,» convenne Cassio rabbrividendo visibilmente. «Comunque sento che devi andare alla torre a cercare di dissuadere il mago. Se non riusciremo a tenere a bada l'esercito finché i suoi disordini interni non ci faranno ottenere un vantaggio, allora saremo sicuramente condannati. Credimi: io sono tuo amico, e non ti chiederei di correre un simile rischio se vedessi un'altra possibile alternativa.» Sul volto di Cassio la facciata esteriore di stimolante ottimismo si tramutò in un'espressione addolorata d'impotente comprensione; Regis si sentì commosso da quella preoccupazione, come se avesse avuto davanti un uomo che moriva di fame e chiedeva cibo.

Anche a prescindere dai suoi sentimenti per il consigliere sottoposto ad eccessive pressioni, Regis fu costretto ad ammettere la logica del suo piano, oltretutto in mancanza di altre alternative da esplorare. Kessell non aveva dato loro molto tempo di raccogliere le forze dopo l'attacco iniziale. Il mago aveva dimostrato la propria abilità di distruggere Targos, e lo stesso avrebbe potuto fare con Bryn Shander: il nanerottolo non nutriva molti dubbi circa il fatto che Kessell avrebbe messo in atto la sua vile minaccia.

Perciò Regis accettò il proprio ruolo, non avendo altra scelta. Di solito aveva difficoltà a mettersi in azione, ma una volta che si era deciso a far qualcosa, generalmente cercava di farla nel modo migliore.

«Prima di tutto,» egli cominciò, «devo dirti in tutta confidenza che io mi servo realmente di un aiuto magico.» Gli occhi di Cassio s'illuminarono nuovamente di speranza, ed egli si sporse in avanti, ansioso di saperne di più, ma Regis lo calmò tendendo il palmo.

«Devi capire però,» spiegò il nanerottolo, «che io non ho il potere, come alcune storie affermano, di alterare quel che una persona ha nel cuore. Non riuscirei a convincere Kessell ad abbandonare il suo progetto malvagio così come non potrei convincere il Rappresentante Kemp a far pace con Termalaine.» Si alzò dalla sua sedia munita di cuscino e fece alcuni passi intorno al tavolo, con le mani intrecciate nervosamente dietro la schiena. Cassio lo guardò con ansiosa incertezza, incapace di indovinare esattamente dove volesse arrivare, con la sua ammissione e poi la negazione del proprio potere.

«Certe volte, tuttavia, sono effettivamente capace di far vedere le cose a qualcuno sotto una diversa prospettiva,» ammise Regis. «Come nel caso a cui ti riferivi, quando ho convinto Kemp a preferire un altro corso d'azione che l'avrebbe concretamente aiutato a raggiungere le sue aspirazioni.

«Allora dimmi di nuovo, Cassio, tutto quel che hai appreso sul mago e sul suo esercito. Vediamo se riusciamo a trovare un modo di far dubitare a Kessell proprio le cose sulle quali fa maggior affidamento!»

L'eloquenza del nanerottolo stupì Cassio; pur non avendolo guardato negli occhi, scorgeva una promessa di verità nelle storie che aveva sempre ritenuto esagerate.

«Il segnalatore ci ha informato che Kemp ha preso il comando delle forze rimanenti delle quattro città di Maer Dualdon,» spiegò Cassio. «Allo stesso modo, Jensin Brent e Schermont sono pronti sul Lago Dinneshere, e, insieme alle flotte di Acque Rosse, dovrebbero rivelarsi un esercito davvero formidabile!

«Kemp ha già giurato vendetta, e dubito che gli altri profughi stiano considerando l'idea della resa o della fuga.»

«E dove potrebbero andare?» mormorò Regis, rivolgendo un'occhiata pietosa a Cassio, che non trovò le parole per consolarlo. Nel consiglio, Cassio aveva ostentato grande sicurezza e speranza per il bene degli altri e della gente in città, ma non sarebbe riuscito, adesso, a guardare Regis negli occhi facendogli false promesse.

Glensather irruppe improvvisamente nella stanza. «Il mago è tornato sul campo!» gridò. «Ha richiesto un emissario - le luci sulla torre si sono nuovamente accese!»

I tre si precipitarono fuori dall'edificio, con Cassio che ripeteva tutte le informazioni di cui riusciva a ricordarsi.

Regis lo fece tacere. «Io sono pronto,» assicurò a Cassio. «Non so se questo tuo folle piano abbia qualche possibilità di funzionare, ma hai la mia parola che lavorerò duro per far sì che l'inganno vada in porto.»

Presto furono sulla soglia della città. «Deve funzionare,» disse Cassio, con una pacca sulla spalla del nanerottolo. «Non abbiamo altra speranza.» Poi fece per andarsene, ma Regis aveva un'ultima domanda alla quale necessitava una risposta.

«Se scopro che Kessell non è influenzabile dai miei poteri?» domandò con aria scura. «Che cosa devo fare se l'inganno fallirà?»

Cassio gettò un'occhiata intorno a sé, verso le migliaia di donne e bambini stretti insieme contro la sferza del vento freddo, nelle vie e nelle piazze della città. «Se fallirà,» cominciò lentamente, «se Kessell non potrà essere dissuaso dall'usare il potere della torre contro Bryn Shander» disse, e poi fece un'altra pausa, come per ritardare il momento in cui si sarebbe sentito pronunciare quelle parole, «hai il mio ordine personale di dichiarare la resa della città.»

Cassio si voltò e si diresse verso i parapetti, per assistere al cruciale confronto. Regis non esitò oltre, sapendo che ogni indugio in questa terribile situazione gli avrebbe fatto probabilmente cambiare idea, per farlo poi correre a nascondersi in qualche angolo oscuro della città. Prima ancora di avere il tempo di ripensarci, attraversò la porta e marciò coraggiosamente giù per la collina, verso la sagoma in attesa di Akar Kessell.

Kessell era di nuovo comparso tra i due specchi sostenuti dai troll, ed ora stava in piedi con le braccia incrociate ed un piede che batteva impazientemente a terra. Alla vista del suo sguardo minaccioso, Regis ebbe la netta impressione che il mago, in un accesso di rabbia incontrollabile, lo avrebbe fatto secco prima ancora che raggiungesse la fine della discesa. Tuttavia il nanerottolo doveva continuare a tenere lo sguardo fisso su Kessell, se voleva solo continuare ad avvicinarsi. Gli orrendi troll lo disgustarono oltre ogni dire, e dovette raccogliere tutte le sue forze per andare ancora un po' avanti: già sin dalla porta aveva sentito una zaffata del loro fetore di marciume.

Ma in un modo o nell'altro si era avvicinato agli specchi, e si mise di

fronte al mago malvagio.

Kessell studiò l'emissario per un bel pezzo: certamente non si era aspettato un nanerottolo, come rappresentante della città, e si chiese come mai Cassio non fosse venuto personalmente ad un incontro tanto importante. «Sei venuto a me in veste di rappresentante ufficiale di Bryn Shader e di tutti coloro che risiedono adesso entro le sue mura?»

Regis annuì. «Sono Regis di Boscosolitario,» rispose, «un amico di Cassio ed ex membro del Consiglio dei Dieci. Sono incaricato di parlare a nome delle persone che si trovano all'interno della città.»

Gli occhi di Kessell divennero due fessure, pregustando la vittoria. «E forse mi porti il loro messaggio di resa incondizionata?»

Regis fece un movimento irrequieto, spostandosi in modo tale da far sì che il ciondolo di rubino si mettesse in movimento sul suo petto. «Desidero poterti parlare in privato, o potente mago, così da poter discutere i termini dell'accordo.»

Kessell spalancò gli occhi, e guardò in alto, verso Cassio. «Ho detto incondizionata!» strillò. Dentro di lui, le luci di Cryshal-Tirith cominciarono a crescere e a roteare vorticosamente. «Ora assisterete alla follia della vostra insolenza!»

«Aspetta!» lo implorò Regis, saltellandogli intorno per ottenere di nuovo la sua attenzione. «Ci sono alcune cose che dovresti sapere, prima che tutto sia deciso!»

Kessell non prestò molto orecchio alle parole del nanerottolo, ma il ciondolo di rubino attirò improvvisamente la sua attenzione. Anche attraverso la protezione offerta dalla distanza tra il suo corpo fisico e la finestra della proiezione della sua immagine, egli sentiva intensamente il fascino di quella gemma.

Quando si rese conto che il mago non batteva più le palpebre, Regis non poté trattenere un leggero sorriso. «Ho qualche informazione che troverai preziosa, ne sono sicuro,» disse piano il nanerottolo.

Kessell gli fece segno di continuare.

«Non qui,» sussurrò Regis. «Ci sono troppe orecchie curiose, qui intorno. Non tutti i folletti sarebbero lieti di sentire quel che ho da dire!»

Kessell rifletté un attimo sulle parole del nanerottolo; si sentiva curiosamente soggiogato, pur non comprendendone il motivo. «Benissimo, nanerottolo,» acconsentì il mago. «Ascolterò le tue parole.» Poi scomparve in un lampo seguito da uno sbuffo di fumo.

Regis guardò indietro, verso la gente affacciata alle mura, ed annuì.

Sotto comando telepatico dall'interno della torre, i troll spostarono gli specchi per cogliere l'immagine riflessa di Regis. Un secondo lampo e una nuvola di fumo, ed anche lui scomparve.

Dal parapetto Cassio ricambiò il cenno col capo di Regis, il quale però era già sparito. Il consigliere sospirò di sollievo, confortato dall'ultima occhiata che Regis gli aveva lanciato e dal fatto che il sole stava tramontando, mentre Bryn Shander era ancora in piedi. Se la sua intuizione, basata sulla determinazione dei tempi, era corretta, allora Cryshal-Tirith traeva gran parte della sua energia dalla luce del sole.

Pareva proprio che il suo piano avesse fatto guadagnar loro almeno un'altra notte.

* * *

Nonostante la vista annebbiata, l'elfo riconobbe l'ombra scura che gli gironzolava intorno; quando l'elsa della scimitarra l'aveva gettato a terra, egli aveva battuto la testa e Guenhwyvar, il suo fedele compagno, era rimasto a vegliarlo silenziosamente durante le lunghe ore d'incoscienza, benché anch'esso fosse stato ridotto a mal partito nella lotta contro Errtu.

Drizzt si mise faticosamente a sedere e cercò di ritrovare il senso dell'orientamento. Dapprima pensò che fosse l'alba, ma poi si rese conto che la debole luce del sole proveniva da ovest: era rimasto svenuto per la maggior parte del giorno, completamente esausto, perché la scimitarra gli aveva risucchiato tutta l'energia vitale nella battaglia contro il demone.

Guenhwyvar aveva un aspetto ancora più sparuto; la spalla ricadeva floscia in seguito all'urto contro la parete di roccia, mentre una delle zampe anteriori era profondamente lacerata da una ferita infertagli da Errtu.

Ma ancor più delle ferite, era la fatica a renderlo esausto: aveva ormai oltrepassato di molte ore i limiti di una normale visita sul piano materiale, e la corda tra il suo piano natale e l'elfo rimaneva intatta solo grazie all'energia magica propria dell'animale, ma ogni minuto di permanenza in questo mondo gli toglieva un altro po' di forze.

Drizzt gli accarezzò teneramente il collo muscoloso; comprendeva il sacrificio che Guenhwyvar aveva fatto per lui, e desiderava poterlo rimandare al suo mondo, assecondando i suoi bisogni.

Ma non poteva. Se il felino fosse tornato sul suo piano ci sarebbero volute ore prima che potesse riacquistare le forze necessarie per ristabilire un legame col mondo materiale. E Drizzt aveva bisogno di lui adesso.

«Ancora un po' di tempo,» lo supplicò. Il fedele animale si acquattò accanto a lui senza dar segno di protesta; Drizzt gli rivolse un'occhiata comprensiva e gli accarezzò di nuovo il collo. Come avrebbe voluto renderlo libero dal suo servizio! Tuttavia non era ancora venuto il momento.

Secondo quanto gli aveva detto Errtu, la porta di Cryshal-Tirith era invisibile solo per gli esseri del Piano Materiale.

Drizzt aveva bisogno degli occhi del felino.

28
Menzogna dentro la menzogna

Regis si strofinò gli occhi per cancellare l'immagine del lampo accecante e si trovò di nuovo di fronte al mago. Kessell stava mollemente seduto su un trono di cristallo, appoggiato ad un bracciolo e con le gambe accavallate. Si trovavano in una stanza quadrata di cristallo, le cui lucide pareti, malgrado l'aspetto fragile, erano solide come la pietra. Regis comprese immediatamente d'essere all'interno della torre; la sala era piena di dozzine di specchi dalle strane fogge, e ornati di fregi. Uno di essi catturò in modo particolare l'attenzione del nanerottolo, poiché aveva una fiamma accesa al suo interno più profondo; dapprima Regis guardò nella direzione opposta, aspettandosi di vedere la fonte dell'immagine, ma poi si rese conto che le fiamme non erano un riflesso, bensì un evento reale che avveniva all'interno delle dimensioni dello stesso specchio.

«Benvenuto nella mia casa,» rise il mago. «Dovresti considerarti fortunato per aver visto questo splendore!» Ma Regis continuò a fissare Kessell, studiandolo da vicino, perché il tono della sua voce non assomigliava al caratteristico balbettio delle altre persone che aveva ipnotizzato con il rubino.

«Spero che perdonerai la sorpresa che ho mostrato quando ci siamo incontrati,» continuò Kessell. «Non mi aspettavo che i vigorosi uomini di Ten-Towns mandassero un nanerottolo al posto loro!» Egli rise ancora, e Regis si rese conto che qualcosa aveva spezzato l'incantesimo con cui aveva affascinato il mago fuori della torre.

Il nanerottolo immaginò cos'era successo. Sentiva un potere pulsante all'interno della stanza: era evidente che Kessell se ne stava alimentando. Allorché la sua psiche si trovava fuori da quel luogo, il mago era stato vulnerabile alla magia della pietra preziosa, ma qui la sua forza era molto superiore all'influenza del rubino.

«Hai detto che avevi delle informazioni da comunicarmi,» domandò improvvisamente Kessell. «Parla, adesso, e dimmi tutto quel che hai da dire! Oppure escogiterò per te una morte molto spiacevole!»

Regis balbettò qualcosa, tentando d'improvvisare un'altra storia. Le insidiose bugie che aveva progettato di raccontare non avrebbero avuto alcun impatto sul mago perfettamente lucido, anzi, i loro evidenti punti deboli potevano rivelare la verità circa le strategie di Cassio.

Kessell si raddrizzò sul trono e si sporse verso il nanerottolo, perforandolo con lo sguardo. «Parla!» gli ordinò con voce ferma.

Regis sentì che una ferrea volontà s'insinuava in tutti i suoi pensieri, costringendolo ad obbedire a qualsiasi comando di Kessell. Intuì però che la forza dominante non proveniva dal mago, ma piuttosto da una fonte esterna: forse dall'oggetto nascosto che il mago ogni tanto stringeva con la mano in una tasca delle sue vesti.

In generale, la razza dei nanerottoli possedeva una forte resistenza naturale a simili magie, ed una forza contrastante - la gemma - aiutò Regis a resistere alla volontà insinuante fino a respingerla gradualmente. Quindi gli venne un'idea improvvisa; aveva visto tanti di quegli individui cadere nel suo incantesimo da essere in grado di imitare il loro atteggiamento. Fece finta di scomporsi un po', come se fosse completamente a suo agio, e con lo sguardo assente si mise a fissare un'immagine nell'angolo della stanza, dietro alle spalle di Kessell. Sentì inaridirsi gli occhi, ma resistè alla tentazione di battere le palpebre.

«Quali informazioni desideri?» rispose meccanicamente.

Kessell si rilassò sul trono, rassicurato. «Rivolgiti a me chiamandomi Padrone Kessell,» ordinò.

«Quali informazioni desideri, Padrone Kessell?»

«Bene,» sorrise il mago compiaciuto. «Ammetti la verità, nanerottolo: la storia che ti hanno mandato a raccontarmi era un inganno.»

Perché no? pensò Regis. Una menzogna insaporita con un pizzico di verità diventa ancor più credibile. «Sì,» rispose. «Per farti pensare che i tuoi alleati più fedeli tramassero contro di te.»

«E qual era lo scopo?» insistè Kessell, alquanto soddisfatto di se stesso. «Sicuramente il popolo di Bryn Shander sa bene che potrei schiacciarli anche senz'alcun alleato. Mi sembra un piano piuttosto debole.»

«Cassio non intendeva affatto cercare di sconfiggerti, Padrone Kessell,» disse Regis.

«Allora perché sei qui? E perché Cassio non si è semplicemente arreso

insieme a tutta la città, come io ho richiesto?»

«Mi hanno mandato per seminare qualche dubbio,» replicò Regis, improvvisando a braccio per tenere vivo ed occupato l'interesse di Kessell. Dietro alla facciata delle sue parole stava cercando di mettere insieme una sorta di piano alternativo. «Per dare più tempo a Cassio di mettere a punto la sua vera linea d'azione.»

Kessell si sporse in avanti. «E quale potrebbe essere, questa linea d'azione?»

Regis tacque un attimo, cercando una risposta.

«Non puoi resistermi!» ruggì Kessell. «La mia volontà è troppo forte! Rispondimi o ti strapperò la verità dalla mente!»

«Fuggire,» Regis si fece scappare di bocca, e non appena ebbe detto ciò, nuove possibilità gli si schiusero dinanzi.

Kessell si rilassò di nuovo. «Impossibile,» replicò con noncuranza. «Il mio esercito è troppo forte in ogni punto, perché gli uomini possano sfondare le sue linee.»

«Forse non tanto forte come credi tu, Padrone Kessell,» lo schernì Regis. Ormai gli si era chiarito il cammino da seguire: una menzogna dentro la menzogna. Quella formula gli piaceva.

«Spiegati,» ordinò Kessell, mentre un'ombra di preoccupazione gli oscurava il volto presuntuoso.

«Cassio ha degli alleati nelle tue file.»

Il mago balzò dalla sedia, tutto tremante di rabbia. Regis si meravigliò di quanto la propria semplice imitazione risultasse efficace. Si domandò per un istante se qualcuna delle sue vittime non gli avesse rigirato l'inganno nello stesso modo, ma poi rimandò quei pensieri inquietanti ad una meditazione futura.

«Sono ormai molti mesi che gli orchi vivono in mezzo alla gente di Ten-Towns,» continuò Regis. «Una loro tribù ha addirittura instaurato un rapporto commerciale con i pescatori. Anche loro hanno risposto alla tua chiamata alle armi, ma serbano ancora un senso di lealtà, se così si può dire riguardo a simili creature, nei confronti di Cassio. Già dal momento in cui il tuo esercito circondava il campo intorno a Bryn Shander furono scambiate le prime comunicazioni tra il capo degli orchi e gli orchi messaggeri che sono scivolati fuori da Bryn Shander.»

Kessell si lisciò i capelli e si strofinò nervosamente la faccia con la mano. Possibile che il suo esercito apparentemente invincibile avesse un segreto punto debole?

No, nessuno avrebbe osato opporsi ad Akar Kessell!

Però se alcuni di loro avessero tramato contro di lui - o se tutti tramavano - l'avrebbe mai saputo? E dov'era Errtu? Forse dietro a tutto questo c'era proprio lui?

«Quale tribù?» domandò a bassa voce; il suo tono rivelava che le notizie del nanerottolo l'avevano avvilito.

Regis l'attirò completamente nella trappola. «Il gruppo che hai mandato a saccheggiare la città di Brema, gli Orchi dalla Lingua Mozzata,» disse, osservando con gran soddisfazione il mago che spalancava gli occhi. «Il mio compito consisteva semplicemente nell'impedirti di intraprendere qualsiasi azione contro Bryn Shander prima del calar della notte, perché gli Orchi torneranno prima dell'alba, apparentemente per riprendere le loro posizioni nel campo, ma in realtà per aprire un varco nel fianco occidentale. Cassio condurrà il popolo giù per le pendici occidentali fino alla tundra aperta. Sperano soltanto di far durare i tuoi disordini interni abbastanza a lungo da potersi organizzare in maniera efficace. Poi saresti costretto ad inseguirli fino a Luskan!»

Nel piano apparivano molti punti deboli, ma sembrava un rischio ragionevole da correre per gente che si trovava in una situazione tanto disperata. Kessell sbatté il pugno contro il bracciolo del trono. «Idioti!» ringhiò.

Regis tirò un piccolo sospiro di sollievo: Kessell era convinto.

«Errtu!» gridò tutt'a un tratto, non sapendo che il demone era stato bandito dal mondo.

Non ottenne risposta. «Oh, che tu sia maledetto, demone!» imprecò Kessell. «Non ti trovo mai, quando ho più bisogno di te!» si girò di scatto verso Regis. «Tu aspettami qui: devo farti ancora molte altre domande!» Negli occhi covava il fuoco sinistro della sua rabbia tempestosa. «Ma prima devo parlare con alcuni dei miei generali. Gli Orchi dalla Lingua Mozzata impareranno che cosa vuol dire opporsi a me!»

In realtà, in base alle osservazioni di Cassio, pareva che gli Orchi dalla Lingua Mozzata fossero i sostenitori più forti e fanatici di Kessell.

Una menzogna dentro la menzogna.

* * *

Più tardi, quella notte, sulle acque di Maer Dualdon la flotta riunita delle quattro città osservò sospettosamente la scena di un secondo gruppo di mostri che si staccava dal corpo principale dell'esercito e si dirigeva verso

Brema.

«È curioso,» disse Kemp a Muldoon di Boscosolitario e al rappresentante della città bruciata di Brema, i quali stavano in piedi sul ponte della nave ammiraglia di Targos, accanto a lui. Tutta la popolazione di Brema si trovava sul lago, e di sicuro il primo gruppo di orchi, dopo i primi colpi di balestra, non aveva incontrato ulteriori resistenze in città. E Bryn Shander era ancora intatta. Allora perché il mago stava estendendo ancora la sua linea di potere?

«Akar Kessell mi confonde,» disse Muldoon. «Le cose sono due: o il suo genio è troppo per me, oppure sta commettendo degli smaccati errori tattici!»

«Ammettiamo che sia vera la seconda possibilità,» disse Kemp in tono speranzoso, «perché se invece è vera la prima, qualsiasi cosa noi facciamo sarà vana!»

Così rimisero in posizione i guerrieri per un attacco al momento opportuno, portando donne e bambini nelle rimanenti barche ormeggiate ai moli non ancora assaltati di Boscosolitario, con una strategia simile a quella delle forze di profughi sugli altri due laghi.

Dalle mura di Bryn Shander, Cassio e Glensather guardarono la divisione delle forze di Kessell e ne compresero l'assetto.

«Ottimo lavoro, nanerottolo,» sussurrò Cassio nel vento della notte.

Sorridendo, Glensather appoggiò la mano sulla spalla del suo collega. «Andrò ad informare i nostri comandanti di campo,» disse. «Se verrà il momento d'attaccare, noi saremo pronti!»

Cassio afferrò la mano di Glensather e fece un cenno d'approvazione col capo. Mentre il rappresentante di Porto dell'est se ne andava in fretta, Cassio si sporse sul bordo del parapetto, fissando con aria decisa le pareti adesso oscurate di Cryshal-Tirith, e dichiarò a denti stretti, «Quel momento verrà!»

* * *

Dall'ampia visuale del Monte Kelvin, anche Drizzt Do'Urden aveva assistito al brusco spostamento dell'esercito dei mostri. Aveva appena completato i preparativi finali per il suo coraggioso assalto contro Cryshal-Tirith quando improvvisamente vide in lontananza una grande massa di torce che si spostavano verso ovest. Si sedette insieme a Guenhywar e studiò la situazione per un po', cercando di trovare una spiegazione ad una azione

simile.

Tuttavia non trovò nulla; inoltre le tenebre stavano calando e lui doveva fare in fretta. Non era sicuro se quell'attività si sarebbe rivelata d'aiuto, assottigliando le file dell'accampamento, oppure negativa, aumentando lo stato d'allerta dei mostri rimasti. Comunque sapeva che il popolo di Bryn Shander non poteva permettersi alcun indugio; cominciò a scendere giù per il sentiero della montagna, con la pantera che gli trotterellava silenziosamente alle calcagna.

In breve tempo raggiunse la pianura aperta e cominciò a camminare in fretta lungo la Rotta di Brema. Se si fosse fermato a studiare i dintorni ed avesse appoggiato uno dei suoi sensibili orecchi sul terreno, avrebbe potuto udire il brontolio lontano, proveniente dalla tundra aperta a nord, di un altro esercito che si avvicinava.

Ma tutta la concentrazione dell'elfo era diretta a sud, e mentre affrettava il passo teneva lo sguardo fisso sull'oscura ombra di Cryshal-Tirith. Viaggiava leggero, portandosi dietro solo gli oggetti che aveva ritenuto essenziali per il suo scopo. Aveva cinque armi: le due scimitarre inguainate nei foderi di pelle che gli pendevano dai fianchi, una daga nella cintura, dietro la schiena, e i due coltelli nascosti negli stivali. Appesi al collo portava il suo simbolo sacro ed una borsa col denaro; attaccato alla cintola c'era il sacchetto di farina che costituiva un ricordo dell'irruzione nel covo dei giganti - un oggetto dal valore sentimentale, che gli ricordava una delle sue avventure insieme a Wulfgar. Aveva invece lasciato nella sua piccola grotta tutte le altre provviste, il sacco a pelo, la corda, le borracce di pelle e gli altri oggetti essenziali per la sopravvivenza quotidiana nella tundra inospitale.

Quando attraversò la periferia orientale di Termalaine, udì le grida esultanti dei folletti. «Colpite adesso, marinai di Maer Dualdon,» disse piano l'elfo, ma poi ci ripensò meglio e fu lieto che le barche rimanessero sul lago. Anche attaccando rapidamente i mostri in città, non si sarebbero potuti permettere di subire altre perdite. Termalaine poteva attendere: prima c'era ancora un'altra importante battaglia da combattere.

Drizzt e Guenhwyvar si avvicinarono al perimetro esterno dell'accampamento principale di Kessell; il fatto che il tumulto all'interno del campo si fosse acquietato confortò l'elfo. Un orco solitario di guardia si appoggiò stancamente alla sua lancia, guardando distratto le tenebre in cui era avvolto l'orizzonte settentrionale; ma anche se fosse stato all'erta non si sarebbe accorto del furtivo avvicinarsi delle due sagome, più nere del buio della

notte.

«Com'è la situazione?» giunse una voce in lontananza.

«Tutto tranquillo!» replicò la guardia.

Drizzt rimase ad ascoltare le grida di controllo provenienti da vari punti lontani; fece segno a Guenhwyvar di fermarsi, poi strisciò entro il raggio di tiro della guardia.

Per la stanchezza, l'orco non udì nemmeno il sibilo del pugnale.

Poi Drizzt gli andò vicino, trattenendo il cadavere perché la sua caduta non facesse troppo rumore, gli sfilò il pugnale dalla gola e lo adagiò piano a terra. Come due silenziose ombre della morte, lui e Guenhwyvar si rimisero in cammino.

Erano penetrati attraverso l'unica linea di guardie che sorvegliava il perimetro esterno, ed ora trovarono facilmente il cammino che portava dentro l'accampamento dormitorio. Drizzt avrebbe potuto uccidere dozzine di orchi e folletti, e persino un verbeeg, perché l'improvviso arresto del suo rumoroso russare avrebbe potuto attirare l'attenzione, ma non poteva permettersi di rallentare il passo. Ad ogni minuto che passava Guenhwyvar perdeva sempre più energie, ed ora nel cielo orientale apparivano le prime tracce di un secondo nemico: l'alba rivelatrice.

Le speranze dell'elfo erano notevolmente aumentate grazie ai suoi progressi, ma egli rimase di stucco quando giunse vicino a Cryshal-Tirith: la torre era circondata da un gruppo di orchi armati fino ai denti, che gli sbarravano il passaggio.

Si accucciò vicino alla pantera, indeciso sul da farsi. Per fuggire attraverso tutto l'accampamento prima che l'alba li sorprendesse avrebbero dovuto ripercorrere in senso inverso il cammino da cui erano venuti. Drizzt dubitava che Guenhwyvar, nel pietoso stato in cui si trovava, avrebbe potuto anche solo tentare di tornare indietro, ma era anche vero che andare avanti significava una lotta disperata contro un gruppo di orchi. Pareva che a quel dilemma non vi fosse una risposta.

Poi accadde qualcosa nella sezione nordorientale dell'accampamento che aprì un varco ai due furtivi compagni. Improvvisamente si levarono grida d'allarme che attirarono gli orchi ad alcuni lunghi passi di distanza dai loro posti di guardia. Dapprima Drizzt pensò che fosse stata scoperta l'uccisione dell'orco sentinella, ma le grida provenivano da troppo lontano, verso oriente.

Presto nell'aria prematutina risuonò il fragore delle spade che s'incrociavano: era stata ingaggiata una battaglia. Tribù rivali, pensò Drizzt, pur

non riuscendo a scorgere i combattenti, da quella distanza.

La sua non era una curiosità esagerata, comunque. Gli orchi indisciplinati si erano mossi ancor più lontano dalle loro posizioni, e Guenhwyvar aveva individuato la porta della torre. I due non esitarono neanche un attimo.

Gli orchi non notarono affatto le due ombre che entravano nella torre dietro di loro.

* * *

Nel varcare la soglia di Cryshal-Tirith Drizzt provò una strana sensazione, una specie di vibrazione ronzante, come se fosse penetrato nelle viscere di un'entità vivente. Tuttavia continuò a percorrere il corridoio poco illuminato che portava al primo piano della torre, ammirandone le pareti e i pavimenti fatti di uno strano materiale cristallino.

Quindi si trovò in una sala quadrata, l'ultima stanza della struttura formata da quattro vani. Questo era il luogo in cui Kessell incontrava spesso i suoi generali di campo, il principale salone delle udienze del mago dove potevano accedere solo i comandanti di grado più alto.

Drizzt scrutò le sagome scure intorno a sé e le ombre ancor più scure che esse creavano; pur non sentendo alcun rumore, egli intuì di non essere solo, e sapeva che anche Guenhwyvar aveva la stessa sensazione: infatti il pelo si era rizzato sul collo dell'animale, che emise un basso brontolio.

Kessell considerava questa stanza come una zona cuscinetto che lo riparava dalla vile plebaglia del mondo al di fuori, e ci veniva raramente. Era il luogo in cui Akar Kessell ospitava i suoi troll.

29
Scelte alternative

I nani di Mithril Hall completarono la prima delle loro uscite segrete poco dopo il tramonto. Bruenor salì per primo in cima alla scala a pioli e sbirciò da sotto alle zolle tagliate l'accampamento dei mostri che si apprestavano a passare la notte. I minatori nani erano talmente esperti da essere riusciti a scavare un cunicolo fino al centro esatto di un grosso gruppo di folletti ed orchi senza mettere minimamente in allarme i mostri.

Bruenor scese sorridendo dalla scala e raggiunse gli uomini del clan. «Finite gli altri nove,» ordinò mentre percorreva il tunnel, con Catti-brie al

suo fianco. «Stanotte alcuni dei ragazzi di Kessell dormiranno della grossa!» dichiarò, battendo la testa dell'ascia appesa alla cintola.

«Che ruolo dovrò svolgere nella battaglia?» domandò Catti-brie quando si allontanarono dagli altri nani.

«Dovrai tirare una delle leve e far crollare i tunnel se qualcuno di quei porci scende giù,» rispose Bruenor.

«E se sarete tutti uccisi sul campo?» chiese ancora Catti-brie. «L'idea di rimanere sepolta da sola in quei tunnel non mi pare molto promettente.»

Bruenor si accarezzò la barba rossa; non aveva considerato quella conseguenza, immaginando soltanto che se lui ed i suoi uomini fossero stati uccisi, Catti-brie sarebbe rimasta in salvo dietro ai tunnel crollati. Ma come poteva vivere là sotto tutta sola? Che prezzo avrebbe dovuto pagare per la propria sopravvivenza?

«Allora vuoi venire su a combattere? Te la cavi abbastanza bene con una spada, ed io sarò sempre accanto a te!»

Catti-brie considerò un momento quella proposta, poi decise. «Rimarrò ad occuparmi della leva, tu dovrai salvare la tua pelle, lassù, e non potresti pensare anche a me. Inoltre qualcuno dovrà stare quaggiù a far crollare i tunnel: non possiamo permettere che i folletti si approprino del nostro complesso e vi stabiliscano la loro dimora!

«Inoltre,» aggiunse con un sorriso, «sono stata stupida a preoccuparmi. So che tornerai da me, Bruenor; né tu né nessun altro del tuo clan mi ha mai tradito!» Baciò il nano sulla fronte e scappò via.

Bruenor sorrise e disse tra sé e sé: «Sei proprio una ragazza coraggiosa, Catti-brie.»

Il lavoro nei tunnel fu completato qualche ora dopo. I cunicoli erano stati scavati e l'intero complesso di tunnel intorno ad essi fu allestito in modo tale da consentirne il crollo per coprire eventuali azioni di ritirata o per schiacciare un'avanzata dei folletti. L'intero clan, con le facce appositamente annerite di fuliggine e le pesanti armi ed armature attutite sotto strati di stoffa scura, si misero in fila alla base dei dieci cunicoli. Bruenor salì per primo ad indagare. Sbirciò fuori e ridacchiò con un risolino spietato: tutt'intorno a lui gli orchi e i folletti si erano coricati per la notte.

Stava per dare ai suoi amici il segnale di attaccare quando nell'accampamento scoppiò improvvisamente il tumulto. Bruenor rimase in cima al cunicolo, ma con la testa coperta dalla zolla (che fu calpestata da un folletto di passaggio), e cercò di capire che cos'avesse allarmato i mostri. Udì grida di comando e lo scalpitio di un grosso esercito che si riuniva.

Seguirono altre grida, che proclamavano morte alla Lingua Mozzata. Pur non avendo mai udito prima quel nome, il nano immaginò facilmente che si trattasse di una tribù di orchi. «Così combattono tra di loro, eh?» mormorò a bassa voce, ridacchiando. Resosi conto che l'assalto dei nani doveva attendere, ridiscese giù per la scala.

Ma il clan, deluso dal ritardo, non si disperse; erano determinati a compiere la missione quella notte, perciò aspettarono.

Passò la mezzanotte e dall'accampamento sopra di loro provenivano ancora i rumori dei tafferugli; tuttavia quell'attesa non mitigò la determinazione dei nani, anzi aguzzò l'intensità della veglia, aumentando la fame per il sangue dei folletti. Questi guerrieri erano anche fabbri, esperti artigiani che potevano impiegare un'ora per aggiungere un'unica scaglia alla statua di un drago. Conoscevano la pazienza.

Alla fine, quando tutto fu di nuovo quieto, Bruenor risalì la scala a pioli; prima ancora di aver infilato il naso attraverso la zolla, udì il suono confortante dei respiri ritmici ed un forte russare.

Senza porre tempo in mezzo, il clan scivolò fuori dalle buche e si accinse metodicamente a svolgere la propria micidiale missione. Non che li divertisse quel ruolo d'assassini, dato che preferivano combattere spada contro spada, ma comprendevano la necessità di questo tipo d'incursione, e d'altro canto non tenevano in alcun valore la vita di quelle canaglie di folletti.

Nel campo scese gradualmente il silenzio, mentre sempre più mostri sprofondavano nell'eterna quiete della morte. Dapprima i nani si concentrarono sugli orchi, nel caso che il loro attacco fosse scoperto prima di poter arrecare un danno decisivo, ma la loro strategia si rivelò inutile, perché passarono molti minuti senza alcun tipo di reazione.

Quando una delle guardie si accorse finalmente di quel che stava succedendo e riuscì ad emettere un grido d'allarme, il campo era già bagnato dal sangue di un migliaio di soldati di Kessell.

Tutt'intorno a loro si levarono altissime grida, ma Bruenor non ordinò la ritirata. «Mettetevi in formazione!» comandò. «Stringetevi attorno ai tunnel!» Sapeva che, nella frenesia della sorpresa, la prima ondata di contrattacco sarebbe stata disorganizzata e senz'alcuna preparazione.

I nani si strinsero in una serrata posizione difensiva e non ebbero difficoltà a stroncare i folletti. L'ascia di Bruenor aveva già moltissime tacche prima che un folletto riuscisse ad alzare un'arma contro di lui.

Tuttavia le truppe di Kessell riuscirono gradualmente ad organizzarsi; si

avvicinarono ai nani in stretta formazione e, con la loro preponderanza numerica che cresceva man mano che l'accampamento si svegliava e si metteva all'erta, cominciarono ad incalzare pesantemente gl'incursori. Quindi un gruppo di orchi, che costituivano le guardie speciali della torre di Kessell, caricò attraverso il campo.

I primi nani a cominciare la ritirata, ovvero gli esperti dei tunnel che dovevano fare gli ultimi controlli sui preparativi per il crollo, misero i piedi calzati di stivali sui pioli delle scale nei cunicoli. La fuga nei tunnel era un'operazione delicata, ed un fattore determinante per la sua riuscita era una pronta e calcolata rapidità.

Inaspettatamente, tuttavia, Bruenor ordinò agli esperti di tornare indietro dai cunicoli, e ai nani di mantenere la formazione.

Aveva udito le prime note di un antico canto, un canto che qualche anno prima l'avrebbe riempito di terrore, ma che adesso rinvigorì la speranza nel suo cuore.

Aveva riconosciuto la voce che intonava per prima le stimolanti parole.

* * *

Un braccio mozzato di carne marcia si spiaccicò sul pavimento: un'altra vittima delle turbinanti scimitarre di Drizzt Do'Urden.

Ma gli impavidi troll si assieparono nella stanza; normalmente Drizzt si sarebbe dovuto accorgere della loro presenza non appena entrato nella stanza quadrata: il terribile puzzo che emanavano rendeva loro difficile nascondersi; questi però non si trovavano proprio all'interno della stanza quando l'elfo era entrato. Inoltrandosi, infatti, egli aveva fatto scattare un allarme magico che impregnava la zona di luce e faceva accorrere i guardiani, i quali uscirono dagli specchi magici che Kessell aveva collocato in tutta la sala.

Drizzt aveva già ucciso una di quelle bestie schifose, ma adesso gli interessava più fuggire che combattere. Altri cinque rimpiazzarono il primo ed erano certo un duro pane per i suoi denti: Drizzt scosse la testa incredulo quando vide il corpo del troll che aveva decapitato rialzarsi improvvisamente e cominciare a frustare l'aria alla cieca.

Proprio in quel momento una mano unghiuta gli afferrò la caviglia. Senza bisogno di guardare, sapeva già che si trattava dell'arto che aveva appena mozzato.

Inorridito, calciò via il braccio grottesco, si girò e si precipitò verso la

scala a chiocciola, situata in fondo alla sala, che portava al secondo piano della torre. Ad un suo cenno, Guenhwyvar si era già rialzato faticosamente in piedi e adesso l'attendeva sulla piattaforma in cima alla scala.

Drizzt udì chiaramente il rumore di ventosa dei passi e le luride unghie della mano mozzata che grattavano, mentre l'inseguivano. L'elfo saltò su per la scala senza guardarsi indietro, sperando che la sua velocità ed agilità gli consentissero di trovare in tempo una via d'uscita.

Perché sulla piattaforma non c'era nemmeno una porta.

Il pianerottolo in cima alle scale era rettangolare e misurava circa tre metri di lunghezza. Due lati davano sulla stanza, un terzo si affacciava sulla scala e il quarto era una piatta lastra di specchio, che si estendeva per l'esatta lunghezza della piattaforma fino al soffitto. Drizzt sperò d'essere capace d'individuare le sfumature di questa insolita porta, se lo specchio era realmente una porta, esaminandolo dal livello della piattaforma.

Non sarebbe stato affatto facile.

Lo specchio rifletteva per intero un vistoso arazzo appeso sulla parete opposta, e la sua superficie appariva perfettamente liscia, senza fessure o maniglie che potessero indicare un'apertura nascosta. Drizzt rimise le armi nel fodero e fece scorrere le mani sulla superficie per vedere se ci fosse una maniglia che era sfuggita alla sua vista acuta, ma la lastra uniforme del vetro non fece che confermare ciò che aveva visto.

I troll erano già sulla scala.

Drizzt cercò di penetrare attraverso lo specchio pronunciando tutte le formule magiche di apertura che conosceva, cercando un portale extradimensionale simile a quello da cui erano uscite le orrende guardie di Kessell. Ma il muro rimase un'impenetrabile barriera.

Intanto i troll erano a metà delle scale.

«Dev'esserci un indizio, da qualche parte,» gemette l'elfo.

«Ai maghi piacciono le sfide, ma qui non ce n'è alcuna!» L'unica risposta possibile risiedeva nei disegni e nelle immagini intricate dell'arazzo. Drizzt lo guardò attentamente, cercando di distinguere tra le migliaia di figure intrecciate tra loro un segno speciale che gli avrebbe mostrato la via della salvezza.

Il fetore lo investì, e sentì il rumoroso sbavare dei mostri sempre affamati.

Ma dovette controllare il proprio senso di ripugnanza e concentrarsi sulla miriade di immagini. L'occhio gli cadde su un particolare dell'arazzo: le strofe di una poesia che s'intersecavano con tutte le altre immagini lungo il

bordo superiore; in contrasto coi colori sbiaditi del resto dell'antica opera d'arte, le lettere scritte in bella calligrafia del poema erano vivaci e quindi dovevano costituire una nuova aggiunta. Da parte di Kessell, forse?

Vieni se vuoi
all'orgia, unisciti a noi.
Ma prima devi trovar la chiave!
Visto e non visto
stato eppur non stato
è una chiave che carne umana non può afferrare.

Un verso in particolare colpì la mente dell'elfo: durante la sua infanzia a Menzoberranzan aveva udito la frase «stato eppur non stato», riferita ad Urgutha Forka, un malvagio demone che aveva devastato il pianeta con una pestilenza particolarmente virulenta nei tempi antichi in cui gli antenati di Drizzt vivevano in superficie. Gli elfi di superficie avevano sempre negato l'esistenza di Urgutha Forka, attribuendo la colpa della peste agli elfi scuri, i quali però sapevano la verità; qualcosa nel loro corpo li aveva resi immuni al demone, e dopo essersi resi conto di quanto il virus fosse letale per i loro nemici, avevano fatto in modo di incoraggiare i sospetti degli elfi chiari proclamandosi alleati di Urgutha.

Perciò il riferimento «stato eppur non stato» era un verso spregiativo in un racconto degli elfi, una beffa segreta contro gli odiati cugini che avevano avuto migliaia di perdite per colpa di una creatura di cui addirittura negavano l'esistenza.

L'indovinello sarebbe stato incomprensibile per chiunque non conoscesse la storia di Urgutha Forka: l'elfo aveva così trovato un prezioso vantaggio. Scrutò l'arazzo cercando un'immagine collegata al demone e la trovò sul bordo estremo dello specchio, all'altezza della vita: un ritratto dello stesso Urgutha, rivelato in tutto il suo orribile splendore. Il demone era raffigurato mentre spaccava il cranio di un elfo con una verga nera, il suo simbolo. Drizzt aveva già visto questo ritratto, ma niente sembrava fuori posto o accennava a qualcosa d'insolito.

I troll avevano girato l'ultima curva della scala, e Drizzt era ormai a corto di tempo.

Si girò e cercò la fonte dell'immagine, per vedere se c'era qualche discrepanza: ne fu immediatamente colpito; nel ritratto originale Urgutha picchiava l'elfo col pugno: non c'era alcuna verga!

«Visto e non visto.»

Drizzt si voltò di scatto verso lo specchio, afferrando l'arma illusoria del demone, ma non senti altro che la superficie liscia dello specchio. Quasi gridò per la frustrazione.

Tuttavia l'esperienza gli aveva insegnato la disciplina, perciò si ricompose rapidamente. Tolse lentamente la mano dallo specchio, tentando di collocare il proprio riflesso nella stessa profondità in cui riteneva si trovasse la verga. Chiuse lentamente le dita, osservando l'immagine della propria mano stringersi intorno alla verga con l'eccitazione di chi pregusta il successo.

Spostò lentamente la mano.

Nello specchio apparve una sottile fessura.

Il capo dei troll giunse in cima alle scale, ma Drizzt e Guenhwyvar erano spariti.

L'elfo richiuse la porta scorrevole, vi si appoggiò un attimo e sospirò di sollievo. Dinanzi a lui si trovava una scala mal illuminata, terminante in un pianerottolo che dava sul secondo piano della torre. Non c'era nessuna porta, soltanto una tenda di perline che spandevano bagliori arancioni nella stanza illuminata dalle torce. Drizzt sentì qualcuno che ridacchiava.

Insieme al felino, l'elfo salì silenziosamente i gradini e sbirciò dal bordo del pianerottolo: erano giunti nell'harem di Kessell.

Era illuminato dalla luce soffusa delle torce che ardevano sotto schermi colorati. Gran parte del pavimento era ricoperta di soffici cuscini, ed alcune parti della stanza erano separate da tende. Le ragazze dell'harem, che costituivano gli sciocchi giocattoli di Kessell, sedevano in cerchio al centro del pavimento, ridacchiando con l'entusiasmo disinibito dei bambini che giocano. Drizzt dubitò che potessero accorgersi di lui, ma non se ne preoccupò in ogni caso: comprese immediatamente che quelle miserabili creature spezzate erano incapaci d'intraprendere qualsiasi azione contro di lui.

Comunque rimase all'erta, particolarmente sospettoso di quei «boudoirs» coperti dalle tende; era improbabile che Kessell vi avesse posto delle guardie, e sicuramente non creature malefiche come i troll, ma non poteva permettersi di commettere altri errori.

Con Guenhwyvar al suo fianco scivolò silenziosamente da un'ombra all'altra, e quando giunsero al pianerottolo davanti alla porta del terzo piano, Drizzt si sentì più rilassato.

Ma a quel punto ritornò il ronzio che aveva udito quando era entrato nel-

la torre; quel rumore continuo diventava sempre più forte, come se il suo canto provenisse dalle stesse pareti vibranti della torre. Drizzt si guardò intorno per scoprirne la fonte.

Le campanelle appese al soffitto tintinnarono in modo sinistro, e la fiamma delle torce alle pareti iniziò una danza selvaggia.

Allora Drizzt capì.

La struttura si stava risvegliando, come dotata di una vita propria. Fuori, il campo era ancora avvolto nell'ombra della notte, ma le prime dita dell'alba illuminavano già l'alto pinnacolo della torre.

La porta che dava sul terzo piano si spalancò improvvisamente: era la sala del trono di Kessell.

«Eccellente lavoro!» gridò il mago, in piedi davanti al trono di cristallo, dall'altra parte della stanza. Teneva in mano una candela spenta e fissava la porta aperta; Regis rimaneva obbediente al suo fianco, con un'espressione vuota sul volto.

«Ti prego di entrare,» disse Kessell in tono di falsa cortesia. «Non temere per i miei troll che hai ferito, guariranno sicuramente!» Rovesciò la testa all'indietro e rise.

Drizzt si sentì uno stupido: e pensare che tutta la sua prudenza e cautela non erano servite ad altro che a divertire il mago! Appoggiò le mani sui foderi delle scimitarre e fece un passo avanti.

Guenhwyvar rimase acquattato nell'ombra della scala, sia perché il mago non aveva detto nulla circa la sua presenza, e in parte perché, a causa del suo indebolimento, non voleva sprecare energie nel camminare.

Drizzt si arrestò dinanzi al trono e s'inchinò. La vista di Regis al fianco del mago lo inquietò parecchio, ma riuscì a nascondere che lo conosceva. Nemmeno Regis aveva mostrato alcun segno di riconoscimento nel vederlo, ma Drizzt non riusciva a stabilire se si trattasse di uno sforzo cosciente oppure se il nanerottolo fosse sotto l'influenza di qualche incantesimo.

«Salve, Akar Kessell,» balbettò Drizzt con l'accento incerto degli abitanti del mondo sotterraneo, come se la lingua comune delle terre in superficie gli fosse estranea; immaginava infatti di poter tentare le stesse tattiche utilizzate contro il demone. «Sono stato mandato dal mio popolo in buona fede per discutere con te le questioni riguardanti i nostri comuni interessi.»

Kessell rise forte: «Ma davvero!» ed un ampio sorriso gli si allargò sul volto, bruscamente sostituito da un'espressione minacciosa. Socchiuse gli occhi con malignità. «Io ti conosco, elfo scuro! Qualsiasi uomo che sia vissuto a Ten-Towns ha udito il nome di Drizzt Do'Urden in un racconto o

in una facezia! Perciò risparmiami le tue menzogne!»

«Perdonami, o potente mago,» disse Drizzt con calma, cambiando tattica. «Pare che, da molti punti di vista, tu sia più furbo del tuo demone.»

Dal volto di Kessell scomparve immediatamente l'espressione sicura di sé: si era chiesto ripetutamente che cosa avesse impedito ad Errtu di rispondere alle sue chiamate. Guardò l'elfo con maggior rispetto: forse questo guerriero solitario aveva ucciso un demone del suo calibro?

«Permettimi di cominciare da capo,» disse Drizzt. «Salve, Akar Kessell.» S'inchinò. «Io sono Drizzt Do'Urden, guardaboschi di Gwaeron Windstrom, guardiano della Valle del Vento Ghiacciato. Sono venuto per ucciderti.»

Con un movimento fulmineo estrasse le scimitarre dal fodero.

Tuttavia anche Kessell si mosse; la candela che aveva in mano si accese improvvisamente, e la sua fiamma rimbalzò sul labirinto di prismi e specchi che costellavano tutta la stanza, mentre ogni suo riflesso veniva ingigantito ed intensificato. Contemporaneamente all'accensione della candela, tre raggi di luce concentrati racchiusero l'elfo in una prigione triangolare; egli non ne fu toccato ma, sentendone il potere, non osò attraversarli.

Drizzt sentì chiaramente vibrare la torre mentre la luce del giorno filtrava al suo interno. La stanza diventò molto più luminosa, e parecchi dei pannelli alle pareti, che alla luce delle torce sembravano specchi, si rivelarono invece finestre.

«Credevi forse che saresti potuto arrivare fin qui e sbarazzarti semplicemente di me?» gli chiese Kessell con aria incredula. «Io sono Akar Kessell, stolto! Il Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato! Io comando il più grande esercito che abbia mai marciato sulle steppe gelate di questa terra dimenticata dagli dei!

«Osserva ed ammira il mio esercito!» Agitò la mano ed uno degli specchi di visione a distanza si accese, mostrando una parte del vasto accampamento che circondava la torre, completo delle grida dei soldati che si stavano svegliando.

Poi un grido di morte risuonò da qualche angolo nascosto dell'accampamento; istintivamente l'elfo e il mago drizzarono le orecchie per udire meglio il lontano clamore, e giunse loro il frastuono continuo di una battaglia. Drizzt lanciò a Kessell un'occhiata curiosa, chiedendosi se sapesse cosa stava succedendo nella sezione settentrionale del suo accampamento.

Kessell rispose alla tacita domanda dell'elfo con un cenno della mano. Nello specchio l'immagine fu ricoperta da una nebbia interna per un atti-

mo, e poi si spostò dall'altra parte del campo. Le urla ed il fragore del combattimento risuonarono altissimi dalle profondità dello strumento di visione. Poi, man mano che la nebbia si dissipava, comparve nitida l'immagine degli uomini del clan di Bruenor che combattevano schiena contro schiena in mezzo a un mare di folletti. La zona tutt'intorno ai nani era disseminata di cadaveri di folletti e di orchi.

«Lo vedi quanto è stupido tentare di opporsi a me?» strillò Kessell.

«Mi pare invece che i nani se la cavino bene.»

«Sciocchezze!» urlò Kessell. Agitò di nuovo la mano e la nebbia ritornò sullo specchio. Improvvisamente dal profondo dello strumento riecheggiò il Canto di Tempos; Drizzt si sporse in avanti, sforzandosi di cogliere qualche immagine sotto a quel velo, ansioso di vedere chi intonasse la canzone.

«Anche se gli stupidi nani hanno stroncato alcuni dei miei soldati di minor valore, altri guerrieri accorreranno a frotte per unirsi alle file del mio esercito! La condanna è ormai sul tuo capo, Drizzt Do'Urden! Akar Kessell è giunto!»

La nebbia si dissipò.

Seguito da un migliaio di guerrieri infervorati, Wulfgar si avvicinò ai mostri ignari. I folletti e gli orchi più vicini ai barbari, nutrendo una sconfinata fiducia nelle parole del loro padrone, esultarono per l'arrivo dei promessi alleati.

Subito dopo morirono.

L'orda barbarica penetrò tra le loro file, cantando e uccidendo con foga selvaggia. Al di sopra del clamore delle armi si poterono udire le voci dei nani che si unirono in coro al Canto di Tempos.

Con gli occhi sbarrati, la bocca aperta e tutto tremante di rabbia, Kessell scacciò via le immagini sconvolgenti e si girò con violenza verso Drizzt. «Non importa!» disse, sforzandosi di mantenere un tono calmo. «Mi occuperò di loro senz'alcuna pietà! E allora Bryn Shander crollerà tra le fiamme!

«Ma prima toccherà a te, elfo traditore,» sibilò il mago. «Assassino della tua stessa gente, quali dei ti sono rimasti da pregare?» Soffiò sulla candela, e la fiamma si piegò da un lato, danzando.

L'angolo del riflesso si spostò ed uno dei raggi ricadde su Drizzt, passando da parte a parte l'elsa della sua scimitarra, e poi penetrò ancor più a fondo, perforandogli la pelle scura della mano. Drizzt fece una smorfia di dolore e si afferrò la ferita, mentre la scimitarra cadeva a terra e il raggio

riprendeva la sua traiettoria originale.

«Lo vedi com'è facile?» lo provocò Kessell. «Il tuo piccolo cervello non può immaginare nemmeno lontanamente il potere di Crenshinibon! Considerati fortunato per aver avuto un saggio di questo potere prima di morire!»

Drizzt mantenne la mascella rigida, e nel suo sguardo fisso sul mago non c'era alcun segno di supplica. Da molto tempo aveva accettato l'eventualità della morte come un rischio accettabile del suo mestiere, ed era determinato a morire con dignità.

Kessell cercò di farlo sudare freddo; oscillò la micidiale e seducente candela qua e là, e i raggi si spostarono avanti e indietro. Quando finalmente si rese conto che non sarebbe riuscito a strappare neanche un lamento o una supplica al prode guardaboschi, Kessell si stancò del gioco. «Addio, sciocco,» ringhiò e raggrinzò le labbra per soffiare sulla fiamma.

Regis spense la candela.

Per alcuni secondi tutto parve essersi improvvisamente arrestato. Il mago guardò il nanerottolo, che pensava ormai d'aver ridotto a suo schiavo, con inorridito stupore. Regis strinse semplicemente le spalle, come se fosse sorpreso almeno quanto Kessell del suo atto stranamente coraggioso.

Con una mossa istintiva, il mago gettò contro lo specchio il piatto d'argento su cui era posta la candela e corse urlando verso il fondo della stanza, fino ad una piccola scala a pioli nascosta nell'ombra. Drizzt aveva appena fatto qualche passo quando all'interno dello specchio divamparono le fiamme. Quattro occhi rossi e malvagi lo guardarono fisso, e due cani demoniaci balzarono fuori dallo specchio rotto.

Guenhwyvar ne intercettò uno: superato con un balzo il suo padrone, si era buttato a capofitto sul segugio infernale. Le due belve ruzzolarono verso il retro della sala, in un ammasso confuso nero e rossastro di zanne e artigli, gettando a terra Regis.

Il secondo cane investì Drizzt col suo alito infuocato, ma di nuovo, com'era accaduto con il demone, il calore non lo bruciò minimamente. Adesso toccava a lui colpire. La scimitarra nemica del fuoco partì a razzo, come in preda all'estasi, e per mano di Drizzt spezzò il demone in due parti. Benché stupefatto dal potere della lama, Drizzt riprese l'inseguimento senza avere neanche il tempo di fare uno sberleffo alla sua vittima mutilata.

Raggiunse la scala a pioli: in cima ad essa, attraverso la botola aperta che portava al piano più alto della torre, proveniva il ritmico lampeggiare

di una luce pulsante. Il cuore di Cryshal-Tirith batteva più forte, ora che il soie stava sorgendo. Drizzt comprese che si stava cacciando in un grosso pericolo, ma non aveva il tempo di fermarsi e riflettere sulle possibilità di successo.

Poi si trovò di nuovo faccia a faccia con Kessell, questa volta nella stanza più piccola della struttura. Tra loro c'era il cristallo pulsante, appeso misteriosamente a mezz'aria: il cuore di Cryshal-Tirith; aveva quattro lati ed era affusolato come un ghiacciolo. Drizzt riconobbe in esso la copia in miniatura della torre entro la quale si trovava, benché misurasse appena trenta centimetri.

Un'immagine esatta di Crenshinibon.

Il cristallo emanava una parete di luce che tagliava in due la stanza, con l'elfo da un lato e il mago dall'altro. Dal ghigno che il mago aveva sul volto, Drizzt comprese che quella barriera era facile da penetrare quanto un muro di pietra. A differenza della sala d'esplorazione al piano inferiore, ingombra di strumenti per la visione a distanza, questa stanza era adorna solo di uno specchio, simile più che altro ad una finestra sulla parete della torre, proprio accanto al mago.

«Colpisci pure il cuore, elfo,» sghignazzò Kessell. «Idiota! Il cuore di Cryshal-Tirith è l'arma più potente del mondo! Niente che tu possa fare, nemmeno una forte magia, potrebbe scalfire minimamente la sua purissima superficie! Colpiscilo, così avrai la degna risposta alla tua stupida impertinenza!»

Drizzt però aveva altri piani. Era abbastanza furbo ed elastico da capire che alcuni nemici non potevano essere sconfitti con l'uso della sola forza. C'erano sempre delle scelte alternative.

Rimise nel fodero l'arma che gli rimaneva, la scimitarra magica, e cominciò a sciogliere il cordoncino con cui teneva legato lo zaino alla schiena. Kessell lo guardò con curiosità, turbato dalla calma dell'elfo malgrado la morte inevitabile. «Che cosa stai facendo?» domandò il mago.

Drizzt non rispose. I suoi movimenti erano metodici e calmi; sciolse lo spago dello zaino e lo aprì.

«Ti ho chiesto cosa stai facendo!» disse Kessell con aria minacciosa mentre Drizzt si dirigeva verso il cuore. All'improvviso al mago sembrò che il cristallo fosse vulnerabile: aveva lo sgradevole sospetto che quell'elfo scuro potesse essere più pericoloso di quanto avesse immaginato in un primo momento.

Anche Crenshinibon lo sospettava, e ordinò telepaticamente al mago di

colpire l'elfo con una scarica magica e distruggerlo definitivamente.

Ma Kessell aveva paura.

Drizzt si avvicinò al cristallo; cercò di mettervi sopra la mano, ma la parete di luce gliela respinse. Egli annuì, avendo previsto quella reazione, ed aprì al massimo il sacco. Adesso la sua concentrazione era focalizzata unicamente sulla torre, e non guardò il mago né prestò orecchio alle sue minacce.

Quindi vuotò il sacco di farina sopra la gemma.

La torre sembrò gemere in segno di protesta, e si oscurò.

La parete di luce che separava l'elfo dal mago scomparve.

Tuttavia Drizzt era ancora concentrato sulla torre: sapeva che lo strato soffocante di farina poteva bloccare le radiazioni della gemma solo per breve tempo.

Abbastanza a lungo, però, da permettergli di infilargli sopra il sacchetto ormai vuoto e di stringere strettamente il cordoncino d'apertura. Kessell gemette e vacillò in avanti, ma si arrestò di fronte alla scimitarra sguainata.

«No!» gridò il mago in una vana protesta. «Ti rendi conto delle conseguenze di ciò che hai fatto?» Per tutta risposta, la torre tremò. Si calmò subito, ma sia il mago che l'elfo intuirono l'imminente pericolo: in qualche punto all'interno delle viscere di Cryshal-Tirith era già cominciato lo sfacelo.

«Me ne rendo perfettamente conto,» replicò Drizzt. «Ti ho sconfitto, Akar Kessell; il tuo breve regno come tiranno autoproclamato di Ten-Towns è giunto al termine.»

«Tu hai firmato la tua condanna a morte, elfo!» ribatté Kessell mentre Cryshal-Tirith rabbrividiva di nuovo, e questa volta con maggior violenza. «Non puoi sperare di sfuggire prima che la torre ti crolli addosso!»

Il terremoto si ripeté ancora e ancora.

Drizzt strinse le spalle, indifferente. «E sia,» disse. «La mia missione è compiuta, perché anche tu perirai.»

Dalle labbra del mago esplose una folle risata stridula. Egli si girò di scatto e si tuffò nello specchio incastonato nella parete; invece di fracassare la superficie vitrea e cadere di sotto, come Drizzt si era aspettato, Kessell scivolò attraverso lo specchio e sparì.

Un nuovo sisma scrollò la torre, ma senza più fermarsi; Drizzt si mosse verso la botola, però non riusciva quasi a mantenersi in piedi. Nelle pareti comparvero alcune crepe.

«Regis!» urlò, senza ottenere risposta. Parte della parete nella stanza era

già crollata, e Drizzt vide le macerie alla base della scala a pioli. Pregando che i suoi amici fossero già fuggiti, imboccò l'unica strada che gli era rimasta aperta.

Si tuffò nello specchio magico seguendo Kessell.

30
La Battaglia della Valle del Vento Ghiacciato

Gli abitanti di Bryn Shander udirono il fragore del combattimento sul campo, ma riuscirono a vedere quanto stava accadendo solo quando l'alba illuminò completamente il cielo. Salutarono i nani con una serie di evviva, e rimasero attoniti alla vista dei barbari che irrompevano nelle file di Kessell, falciando i folletti con allegra foga.

Cassio e Glensather, appostati come al solito sulle mura, riflettevano sull'inaspettato cambiamento degli eventi, indecisi se mandare o meno le proprie forze nella mischia.

«Barbari?» esclamò Glensather incredulo. «Sono nostri amici o nemici?»

«Uccidono gli orchi,» rispose Cassio. «Sono amici!»

Al largo di Maer Dualdon anche Kemp e gli altri osservavano la battaglia, pur non riuscendo a distinguere chi vi partecipasse. Un altro tafferuglio ancor più inspiegabile era scoppiato a sudovest, nella città di Brema. Gli uomini di Bryn Shander erano usciti per attaccare? Oppure era l'esercito di Akar Kessell che si distruggeva da sé?

Poi Cryshal-Tirith si oscurò improvvisamente, e le sue pareti un tempo lucide e vibranti acquistarono un'immobilità opaca e mortale.

«Regis,» mormorò Cassio, intuendo la perdita di potere della torre. «Il più grande eroe di tutti i tempi!»

La torre rabbrividì e tremò violentemente. Lungo tutti i suoi muri comparvero grosse crepe, e poi si spaccò in due e crollò.

L'esercito di mostri assisté al crollo del bastione, simbolo del mago che essi adoravano, con occhi pieni d'orrore e d'incredulità.

A Bryn Shander riecheggiò il suono dei corni. La gente di Kemp esultò selvaggiamente e si precipitò verso i remi. Gli esploratori in avanscoperta di Jensin Brent segnalarono le stupefacenti notizie alla flotta sul lago Dinneshere, che a sua volta girò il messaggio ad Acque Rosse, in tutti i temporanei rifugi che ospitavano la gente sbaragliata di Ten-Towns risuonò lo stesso ordine:

«Caricare!»

L'esercito riunito all'interno dei pesanti portoni di Bryn Shander sciamò fuori verso il campo. Le flotte di Caer-Konig e Caer-Dineval sul Lago Dinneshere, nonché di Belprato e Fossa di Dougan a sud, spiegarono le vele al vento orientale e si precipitarono attraverso i laghi. Le quattro flotte riunite su Maer Dualdon remarono con tutta la forza, combattendo duramente contro lo stesso vento per ottenere finalmente vendetta.

In un vortice precipitoso di caos e sorpresa era cominciata la battaglia finale della Valle del Vento Ghiacciato.

* * *

Regis rotolò via dalla massa indistinta delle due creature che combattevano disperatamente mordendosi e lacerandosi con artigli e zanne. In condizioni normali Guenhwyvar non avrebbe avuto difficoltà a sconfiggere il cane demoniaco ma, indebolito com'era, doveva combattere duramente per la propria vita. Il segugio bruciacchiava col suo alito rovente la pelliccia nera e conficcava gli enormi canini nel collo muscoloso.

Regis voleva aiutare il felino, ma non riusciva neanche ad avvicinarsi abbastanza da poter mollare un calcio al nemico. Perché Drizzt era corso via così all'improvviso?

Guenhwyvar si sentì lacerare il collo dalle poderose fauci e rotolò via, portandosi pesantemente il cane con sé, ma i feroci denti non mollavano la presa; il felino si sentì sopraffare da un senso di vertigine per la mancanza d'aria, e cominciò a mandare indietro la propria mente attraverso i piani, verso la sua vera patria, pur dolendosi di abbandonare il suo padrone nel momento del bisogno.

Poi la torre si oscurò; spaventato, il segugio mollò leggermente la presa, e Guenhwyvar afferrò prontamente quell'occasione: gli piantò le zampe contro le costole e si divincolò dalla morsa, rotolando via nel buio.

Il segugio infernale scrutò intorno a sé alla ricerca del suo nemico, il cui potere di rendersi invisibile era però addirittura superiore ai suoi acuti sensi. Quindi il cane si avvide di una seconda preda: in men che non si dica fu vicino a Regis.

Ma adesso Guenhwyvar si trovava più a suo agio: era una creatura della notte, un predatore che colpiva dal buio ed uccideva prima ancora che la vittima si rendesse conto della sua presenza. Il cane demoniaco spiccò un balzo verso Regis, ma poi ricadde quando la pantera gli piombò pesante-

mente sulla schiena, con gli artigli conficcati a fondo nel pelo color ruggine.

Un solo mugolio di dolore uscì dalle sue fauci prima che le zanne micidiali gli penetrassero nella gola.

Gli specchi s'incrinarono e andarono in frantumi; un improvviso buco nel pavimento inghiottì il trono di Kessell, e tutt'intorno cominciarono a cadere blocchi di macerie cristalline mentre la torre rabbrividiva negli ultimi spasmi di morte. Nell'udire le urla provenienti dall'harem, al piano inferiore, Regis comprese che tutta la struttura subiva la stessa distruzione. Si rallegrò nel vedere Guenhwyvar sconfiggere il cane infernale, ma subito dopo comprese l'inutilità del suo eroismo: non avevano più via di scampo né di fuga dalla morte di Cryshal-Tirith.

Regis chiamò Guenhwyvar al suo fianco.

Non ne vedeva il corpo, nel buio, ma poté scorgere i suoi occhi che lo guatavano, come se gli stesse tendendo un'imboscata. «Cosa succede?» balbettò attonito il nanerottolo, chiedendosi se la fatica e le ferite che il segugio aveva inferto a Guenhwyvar non l'avessero fatto diventare pazzo.

Un pezzo di parete si schiantò proprio accanto a lui, gettandolo sul pavimento a gambe all'aria. Vide gli occhi del felino sollevarsi in alto: Guenhwyvar aveva spiccato il balzo.

Regis tossì soffocato dalla polvere e sentì che cominciava il crollo finale della torre. Poi sprofondò nelle tenebre mentre il felino lo inghiottiva.

* * *

Drizzt si sentì cadere.

La luce era accecante e non riusciva a vedere nulla; tutto era silenzio, non si udiva nemmeno il fruscio dell'aria: eppure era sicuro di stare precipitando.

Poi la luce si affievolì e diventò una nebbiolina grigia, come se stesse attraversando una nuvola. Tutto appariva come in un sogno, completamente irreale. Non riusciva a ricordarsi in che modo fosse giunto in quella posizione; non ricordava nemmeno il suo nome.

Quindi atterrò su un mucchio di neve e si avvide che non stava sognando. Udì l'ululato del vento e ne sentì il gelido morso; cercò di rialzarsi in piedi e farsi un'idea dell'ambiente circostante.

A quel punto udì in lontananza, sotto di lui, le urla della battaglia che stava infuriando; si ricordò di Cryshal-Tirith e gli altri luoghi in cui era

stato. Poteva esserci solo una risposta.

Si trovava in cima al Monte Kelvin.

* * *

I soldati di Bryn Shander e Porto dell'Est, che combattevano fianco a fianco sotto la guida di Cassio e Glensather, caricarono giù per la collina e sfondarono con violenza le file confuse dei folletti. I due rappresentanti avevano in mente un particolare obiettivo: penetrare attraverso i ranghi dei mostri ed unirsi alle truppe di Bruenor. Qualche momento prima, dalle mura, essi avevano visto i barbari tentare la stessa strategia, e ritenevano che se tutti e tre gli eserciti si fossero radunati e sostenuti, le loro scarse possibilità di vittoria sarebbero considerevolmente aumentate.

I folletti cedettero all'impeto dell'assalto. Per l'assoluto sconcerto e per la sorpresa di quel brusco rovesciamento di eventi, i mostri furono incapaci di organizzare una minima linea difensiva.

Quando ormeggiarono poco più a nord delle rovine di Targos, le quattro flotte di Maer Dualdon s'imbatterono in una simile resistenza, caotica e disorientata. Kemp e gli altri capi immaginarono di poter facilmente avanzare sulla terraferma, ma la loro maggior preoccupazione era che le vaste forze di folletti di stanza a Termalaine si potessero avventare su di loro da dietro, se si fossero inoltrati troppo dalla spiaggia, sbarrandogli così l'unica via di fuga.

Comunque si trattava di preoccupazioni inutili: nelle prime fasi della battaglia, infatti, i folletti di Termalaine si erano precipitati con ogni intenzione di sostenere il loro mago, ma poi Cryshal-Tirith era crollata; i folletti erano già scettici, avendo udito per tutta la notte voci che raccontavano di un'ampia truppa mandata da Kessell ad annientare gli Orchi dalla Lingua Mozzata nella città conquistata di Brema. Quando poi videro la torre, il cui pinnacolo costituiva il simbolo della forza di Kessell, sgretolarsi in poco tempo, avevano riconsiderato le alternative, soppesando le conseguenze di ogni scelta da effettuare. Quindi fuggirono a nord, verso la salvezza della pianura aperta.

* * *

Una tormenta aggiunse altra neve alla già spessa coltre che ricopriva la cima della montagna. Drizzt teneva gli occhi abbassati, ma non riusciva

quasi a vedersi i piedi, pur camminando con tutta la determinazione di cui disponeva. La scimitarra magica gli pendeva ancora dal fianco e brillava di una luce pallida, come se approvasse quella gelida temperatura.

Il suo corpo intirizzito lo implorava di scendere giù a valle, e invece Drizzt continuava a muoversi lungo l'alto dirupo, verso una delle vette adiacenti. Il vento gli portava agli orecchi un suono inquietante, la risata di un pazzo.

Poi vide la sagoma indistinta del mago che si sporgeva verso il precipizio meridionale, cercando di scorgere cosa stesse accadendo nel campo di battaglia, in lontananza.

«Kessell!» gridò Drizzt; vide la sagoma che si girava bruscamente, e seppe che l'aveva sentito, nonostante il rumore del vento. «In nome del popolo di Ten-Towns, ti chiedo di arrenderti a me! Presto, adesso, altrimenti il soffio incessante del vento invernale ci congelerà sul posto!»

Kessell sghignazzò. «Non hai ancora capito chi hai di fronte, eh?» chiese in tono stupito. «Credi davvero di aver vinto questa battaglia?»

«Non so come stia andando tra i guerrieri laggiù,» rispose Drizzt. «Ma tu sei sconfitto! La tua torre è distrutta, Kessell, e senza di essa tu non sei che un piccolo farabutto!» Mentre parlava aveva continuato a muoversi, ed ora era solo a pochi passi dal mago, il quale però era ancora una macchia nera sfuocata in campo grigio.

«Vuoi sapere come sta andando, elfo?» domandò Kessell. «Allora guarda! Assisti alla caduta di Ten-Towns!» Mise una mano sotto la veste e ne estrasse un oggetto scintillante, una reliquia di cristallo. Le nuvole parvero indietreggiare, il vento si arrestò, entro il vasto raggio della sua influenza; Drizzt ne sentì l'incredibile potere e, alla luce del cristallo, il sangue gli ritornò nelle mani intirizzite. Poi il velo grigio scomparve, ed il cielo intorno a loro divenne limpido.

«La torre si è sgretolata?» lo schernì Kessell. «Tu non hai distrutto che una delle innumerevoli immagini di Crenshinibon! Un sacco di farina? Per sconfiggere la reliquia più potente del mondo? Guarda gli stolti uomini che osano opporsi a me!»

Il campo di battaglia si estese in tutta la sua ampiezza di fronte all'elfo. Egli vide le bianche vele gonfie di vento delle barche di Caer-Dineval e Caer-Konig che si avvicinavano alle sponde orientali del Lago Dinneshere.

A sud, le flotte di Belprato e Fossa di Dougan avevano già attraccato; i marinai non avevano incontrato alcuna resistenza iniziale, e adesso si mettevano in posizione per sferrare un attacco a terra. I folletti e gli orchi che

formavano la metà meridionale delle file di Kessell non avevano assistito al crollo della Cryshal-Tirith, però sentirono la perdita di potere e di guida, e alcuni rimasero dov'erano o abbandonarono i compagni e fuggirono, mentre altri si precipitarono intorno alla collina di Bryn Shander per partecipare alla battaglia.

Anche le truppe di Kessell erano sbarcate a terra, spostandosi dalle spiagge pian piano e tenendo prudentemente d'occhio il nord. Questo gruppo era giunto in mezzo alla maggior concentrazione delle forze di Kessell, ma anche nella zona che si trovava sotto l'ombra della torre, e quindi dove il suo crollo aveva avuto l'effetto più scoraggiante. I pescatori s'imbatterono in un maggior numero di folletti interessati alla fuga piuttosto che al combattimento.

Al centro del campo, dove aveva luogo la battaglia più feroce, gli uomini di Ten-Towns ed i loro alleati parevano cavarsela bene. I barbari si erano quasi uniti con i nani. Spronati dalla potenza del martello di Wulfgar e dal coraggio impareggiabile di Bruenor, le due forze stavano squarciando tutto ciò che li separava, e presto sarebbero divenute ancor più forti, perché Cassio e Glensather si avvicinavano con regolarità.

«Se la mia vista non m'inganna, il tuo esercito non se la sta passando troppo bene,» ribatté Drizzt. «Gli "stolti" uomini di Ten-Towns non sono ancora stati sconfitti!»

Kessell sollevò in alto la reliquia di cristallo, la cui luce abbagliante indicava un livello di potere ancora maggiore. Giù nel campo di battaglia, nonostante la grande distanza, i combattenti intuirono immediatamente la rinascita della potente presenza che gli era nota come Cryshal-Tirith. Tutti gli umani, i folletti e i nani, anche quelli tra loro che si trovavano impegnati in una lotta mortale, si fermarono per un attimo a guardare il faro luminoso sulla montagna. I mostri, sentendo il ritorno del loro dio, esultarono selvaggiamente ed abbandonarono le loro posizioni, che finora si erano mantenute sulla difensiva. Incoraggiati dalla gloriosa riapparizione di Kessell, incalzarono i nemici in un attacco furioso.

«Vedi bene che basta la mia sola presenza ad incitarli!» si vantò Kessell.

Ma Drizzt non stava prestando attenzione - né a Kessell né alla battaglia che si svolgeva laggiù. Ora aveva i piedi immersi in pozzanghere d'acqua, perché la neve si era sciolta a causa del calore della reliquia splendente, e stava ascoltando un rumore che il suo udito acuto aveva colto malgrado il clamore della battaglia in lontananza: un brontolio di protesta dalle vette ghiacciate del Monte Kelvin.

«Ammira il potere di Akar Kessell!» gridò il mago, con la voce amplificata in proporzioni assordanti dal potere della reliquia che aveva in mano. «Quanto mi sarà facile distruggere le barche sui laghi sottostanti!»

Drizzt si rese conto che Kessell, nella sua arrogante noncuranza per i pericoli che gli crescevano intorno, stava commettendo un evidentissimo errore. Non doveva far altro che impedire al mago di prendere decisioni per i prossimi istanti; afferrò istintivamente il pugnale infilato dietro la cintura e lo lanciò contro Kessell, pur sapendo che il mago viveva in una specie di simbiosi perversa con Crenshinibon e che quindi una piccola arma non l'avrebbe mai potuto colpire. L'elfo sperava soltanto di distrarlo e di farlo arrabbiare per distogliere la sua furia dal campo di battaglia.

Il pugnale sibilò nell'aria, mentre Drizzt fuggiva via.

Da Crenshinibon partì un sottile raggio che sciolse l'arma prima che potesse colpire nel segno, ma Kessell era fuori di sé dalla collera. «Dovresti inchinarti al mio cospetto!» egli urlò rivolto a Drizzt. «Cane blasfemo, ti sei guadagnato l'onore di essere la mia prima vittima della giornata!» Roteò il cristallo e lo puntò contro l'elfo in fuga, ma mentre si girava si trovò immerso fino alle ginocchia nella neve sciolta.

Poi anche lui udì il frastuono della montagna.

Drizzt si allontanò dalla sfera d'influenza della reliquia e, senza nemmeno guardarsi indietro, cominciò a correre, cercando di mettere la massima distanza tra se stesso e il versante meridionale del Monte Kelvin.

Ormai immerso fino al petto, Kessell lottava per liberarsi da quella melma appiccicosa; evocò di nuovo il potere di Crenshinibon, ma la sua concentrazione vacillò sotto l'intensa pressione causata dall'imminente disastro.

Per la prima volta dopo anni, Akar Kessell si sentì nuovamente debole: non più il Tiranno della Valle del Vento Ghiacciato, ma il balbettante apprendista che aveva assassinato il suo maestro.

E la reliquia di cristallo l'aveva respinto.

Quindi tutto il fianco della cima della montagna innevata precipitò; il rumore della valanga scosse il terreno nel raggio di molte miglia; uomini, folletti e persino orchi ne furono gettati al suolo.

Quando cominciò a cadere, Kessell si strinse il cristallo al petto, ma Crenshinibon gli bruciò le mani e lo spinse via. Kessell aveva fallito troppe volte, e la reliquia non lo accettava più come possessore.

Allorché si sentì scivolar via dalle mani la reliquia, Kessell urlò, ma i suoi strilli furono soffocati dal frastuono della valanga. La fredda oscurità

della neve lo avvolse, mentre ruzzolava giù. Kessell credeva disperatamente che, avendo in mano il cristallo, sarebbe sopravvissuto anche a tutto questo; tali pensieri gli furono di poco conforto quando si fermò su una vetta più bassa del Monte Kelvin.

E quando metà della cima della montagna gli cadde addosso.

* * *

Le truppe di mostri avevano visto cadere di nuovo il loro dio, e la tensione che li aveva incitati cominciò rapidamente ad allentarsi, ma quando Kessell era riapparso essi avevano riacquistato una certa coordinazione nelle attività; due giganti del gelo, gli unici veri giganti rimasti in tutto l'esercito del mago, avevano preso il comando. Chiamarono al loro fianco gli orchi sentinella più scelti e poi ordinarono alle tribù di orchi e folletti di seguire la loro guida.

Era però evidente che nell'esercito si era instaurato un clima di grande sgomento; le rivalità tribali che erano state soffocate dal pugno d'acciaio di Akar Kessell riemersero in superficie sotto forma di sospetti e diffidenze; soltanto la paura dei nemici li costrinse a continuare la battaglia, e solo il timore dei giganti li tenne in riga accanto alle altre tribù.

«Felice d'incontrarti, Bruenor!» gridò Wulfgar spaccando la testa ad un ennesimo folletto, quando l'orda barbarica riuscì finalmente a sfondare l'ultima linea e ad unirsi ai nani.

«Lo stesso vale per me, ragazzo!» replicò il nano, conficcando la sua ascia nel petto del suo avversario. «Era ora che tornassi! Pensavo proprio che dovevi ammazzare anche tu un po' di canaglie!»

Ma l'attenzione di Wulfgar era attirata da qualcos'altro: aveva individuato i due giganti che comandavano le truppe. «Giganti del gelo,» disse a Bruenor, dirigendo lo sguardo del nano verso il cerchio di orchi. «Sono loro che tengono unite insieme le tribù!»

«Sarà più divertente!» rise Bruenor. «Va' pure avanti!»

E così, con i suoi attendenti principali e Bruenor al suo fianco, il giovane re cominciò a farsi largo a colpi di martello attraverso i ranghi dei folletti.

Gli orchi si assieparono intorno ai loro nuovi comandanti per bloccare l'avanzata del barbaro.

Wulfgar era ormai vicino.

Aegis-fang sibilò oltre le file di orchi e colpì alla testa uno dei giganti, scaraventandolo a terra senza vita; l'altro restò a bocca aperta per il fatto

che un umano fosse riuscito ad assestare un colpo così micidiale ad uno della sua razza da una simile distanza, ed esitò solo un attimo prima di fuggire dalla mischia.

I malvagi orchi caricarono imperterriti contro il gruppo di Wulfgar e lo respinsero, ma Wulfgar era soddisfatto; egli cedette tranquillamente terreno davanti a quell'incalzare, ansioso di raggiungere il grosso dell'esercito di umani e nani.

Bruenor, però, non era della stessa idea; questo era il genere di battaglia caotica che più gli piaceva; scomparve in mezzo alle lunghe gambe della prima linea di orchi ed avanzò indisturbato tra i loro ranghi, nascosto dalla polvere e dalla confusione.

Wulfgar vide con la coda dell'occhio la strana partenza di Bruenor. «Dove stai andando?» gli gridò dietro, ma Bruenor, affamato di guerra com'era, non udì la chiamata e non l'avrebbe ascoltata in ogni caso.

Il giovane barbaro non riuscì a vedere la fuga del feroce nano, ma ne intuiva approssimativamente la posizione, o almeno ne individuava il passaggio, poiché un orco dopo l'altro si piegava in due in attonita agonia, afferrandosi un ginocchio, un tendine oppure l'inguine.

In mezzo a tutta quella confusione, gli orchi e i folletti che non erano impegnati in una lotta diretta tenevano ansiosamente d'occhio il Monte Kelvin, in attesa di una seconda resurrezione.

Ma ormai sulle pendici più basse della montagna non c'era altro che neve.

* * *

Assetati di vendetta, i guerrieri di Caer-Konig e Caer-Dineval ormeggiarono con le vele ancora spiegate, facendo arenare le navi sulla sabbia delle secche per evitare di perder tempo gettando l'ancora nell'acqua alta. Balzarono dalle barche e giunsero a riva tra gli spruzzi, precipitandosi nella battaglia con una foga talmente temeraria da scacciar via spaventati gli avversari.

Una volta giunti sulla terraferma, Jensin Brent li riunì in formazione serrata e li fece virare verso sud; il rappresentante aveva infatti udito provenire i rumori della battaglia da quella direzione, e sapeva che gli uomini di Belprato e Fossa di Dougan stavano avanzando in semicerchio per unirsi con i suoi soldati. Il suo piano era di incontrarli sulla Via dell'Est e poi dirigersi verso Bryn Shander con le file infoltite.

Da questa parte della città erano già da tempo fuggiti parecchi folletti, e molti altri erano andati verso nordovest, diretti alle rovine di Cryshal-Tirith e alla battaglia principale. L'esercito del Lago Dinneshere corse a tutta birra in direzione della meta; raggiunsero la strada con poche perdite e scavarono una trincea in attesa dei soldati da sud.

* * *

Kemp aspettò ansiosamente il segnale dalla nave solitaria che veleggiava sulle acque di Maer Dualdon. Il rappresentante di Targos, nominato comandante delle forze delle quattro città sul lago, era avanzato con molta cautela fin là, temendo un pesante assalto da nord. Tenne a bada i suoi uomini, in modo che uccidessero soltanto i mostri che venivano verso di loro nonostante la prudente posizione, mentre il frastuono della battaglia che riecheggiava in tutto il campo straziava i loro cuori avventurosi.

Trascorsero lentamente alcuni minuti senz'alcun segno di rinforzi da parte dei folletti; allora il rappresentante mandò una piccola goletta a setacciare la costa per scoprire cosa stesse trattenendo la forza occupante di Termalaine.

Poi vide le vele bianche apparire alla vista; in cima all'albero della piccola nave c'era la bandierina che Kemp aveva più desiderato ma che meno si aspettava: lo stendardo rosso dell'abboccatura di una preda, che in questo caso segnalava che Termalaine era libera ed i folletti fuggivano verso nord.

Kemp corse al punto più alto che poté trovare, col volto rosso per il desiderio di vendetta. «Rompete le linee, ragazzi!» gridò ai suoi uomini. «Avanzate a falce verso la città sulla collina! Fate che al suo ritorno Cassio ci trovi seduti sulla soglia della sua città!»

I soldati urlarono selvaggiamente ad ogni passo: erano uomini che avevano perduto le case e i familiari, e si erano visti bruciare le proprie città sotto gli occhi. Molti di loro non avevano più niente da perdere. Tutto quel che gli rimaneva da sperare era il gusto amaro della vendetta.

* * *

La battaglia infuriò per il resto della mattina; uomini e mostri sollevavano le spade e le lance che parevano esser raddoppiate di peso; eppure la stanchezza, pur rallentando i riflessi, non moderò affatto la rabbia che bru-

ciava nel corpo di ogni soldato.

Man mano che la battaglia andava avanti, le linee di combattimento divennero indistinte, con le truppe che si allontanavano irrimediabilmente dai loro comandanti; in molti punti gli orchi e i folletti combattevano tra loro, incapaci di sublimare, nonostante la vicinanza di un nemico comune, l'odio di lunga data che le tribù rivali nutrivano l'una verso l'altra. Nei punti in cui il combattimento era più intenso la scena era avvolta da una fitta nube di polvere; il rumore assordante del ferro che grattava contro il ferro, delle spade che sbattevano contro gli scudi, e le urla sempre più frequenti di morte, agonia e vittoria fecero degenerare lo scontro inizialmente ben strutturato in una mischia all'ultimo sangue.

L'unica eccezione era costituita dai nani, esperti ormai nell'arte della guerra. Le loro file non vacillarono né si disintegrarono minimamente, benché Bruenor non fosse ancora tornato dopo la sua misteriosa scomparsa.

I nani costituivano per i barbari una solida piattaforma da cui sferrare l'attacco ed un punto di riferimento a cui tornare. Il giovane re era di nuovo tra i suoi uomini quando Cassio e le sue truppe li raggiunsero. Il rappresentante e Wulfgar si scambiarono sguardi risoluti: nessuno dei due era sicuro del rapporto che lo legasse all'altro, ma erano entrambi abbastanza furbi da far completo affidamento sulla loro alleanza, per il momento. Sapevano che gli avversari intelligenti mettono da parte le differenze di fronte ad un nemico maggiore.

Il reciproco sostegno era l'unico vantaggio di cui godessero i nuovi alleati: insieme erano numericamente superiori al nemico, e potevano schiacciare qualsiasi singola tribù di orchi o folletti a cui si trovassero di fronte. E dato che non combattevano all'unisono, ciascuna tribù non riceveva alcun sostegno esterno. Wulfgar e Cassio, seguendo e assecondando i movimenti dell'altro, mandarono speroni difensivi di guerrieri per respingere i gruppi periferici, mentre il corpo principale dell'esercito riunito falciava una tribù alla volta.

Benché il bilancio delle sue truppe fosse di dieci folletti stroncati per ogni umano morto, Cassio era veramente preoccupato; c'erano ancora da affrontare migliaia di mostri, mentre i suoi uomini stavano per stramazzare al suolo dalla stanchezza. Doveva ricondurli in città; lasciò che i nani gli aprissero la strada.

Anche Wulfgar, in apprensione circa la capacità dei suoi guerrieri di mantenere quel ritmo sostenuto, e sapendo inoltre che non c'era altra via di

scampo, ordinò loro di seguire Cassio e i nani. Si trattava di un rischio, perché non era del tutto sicuro che il popolo di Bryn Shander avrebbe fatto entrare i suoi soldati in città.

L'esercito di Kemp aveva compiuto un'impressionante marcia in avanti, nel suo attacco alle pendici della capitale; man mano che si avvicinavano alla meta, tuttavia, s'imbattevano in concentrazioni sempre più fitte e disperate di umanoidi. Ad appena un centinaio di metri dalla collina si trovarono sommersi e costretti a combattere su tutti i fronti.

Gli eserciti provenienti da oriente se l'erano cavata meglio; nella loro corsa giù per la Via dell'Est avevano incontrato scarsa resistenza, e raggiunsero per primi la collina. Avevano navigato a gran velocità per tutta l'ampiezza dei laghi, poi avevano corso e combattuto attraverso la pianura, ma Jensin Brent, l'unico rappresentante superstite dei quattro - perché Schermont e gli altri due consiglieri più meridionali erano caduti sulla Via dell'Est - decise di non far riposare i suoi uomini. Aveva infatti udito il clamore dell'aspra battaglia e sapeva che gli arditi soldati nei campi settentrionali, confrontati con la massa dell'esercito di Kessell, avevano bisogno di tutto l'aiuto possibile.

Tuttavia, girata l'ultima curva che conduceva alla porta settentrionale della città, le sue truppe rimasero agghiacciate dall'orrore davanti allo spettacolo della battaglia più feroce che avessero mai visto o udito negli esagerati racconti dei cantastorie. I guerrieri combattevano sopra ai corpi ammucchiati dei caduti, e coloro che per qualche motivo avevano perso le armi mordevano e graffiavano furiosamente i loro avversari.

Brent comprese subito che Cassio ed il suo vasto gruppo sarebbero riusciti da soli a tornare in città, mentre le truppe di Maer Dualdon si trovavano in cattive acque.

«Ad ovest!» gridò Jensin ai suoi uomini, caricando verso il gruppo intrappolato. Con una nuova ondata di adrenalina nelle vene, l'esercito esausto si precipitò in soccorso dei compagni. Seguendo gli ordini di Brent, essi discesero in una lunga fila, stretti fianco a fianco, ma quando raggiunsero il campo di battaglia solo il gruppo centrale continuò ad avanzare. I gruppi alle estremità della formazione caddero in mezzo, e l'intero esercito formò presto un cuneo la cui punta micidiale si fece largo tra i mostri per raggiungere le truppe di Kemp.

Gli uomini di Kemp esultarono, alla vista dei soccorsi, e la forza così riunita fu presto in grado di ritirarsi verso il fianco settentrionale della collina. Gli ultimi dispersi arrancarono dietro al gruppo nello stesso momento

in cui i barbari di Wulfgar ed i nani si divincolavano dalle ultime file di folletti e si arrampicavano su per la zona libera della collina.

Ora che nani ed umani si erano raccolti in un unico esercito, i folletti avanzavano esitanti. Avevano subito terribili perdite, non rimanevano più giganti di nessun genere e parecchie intere tribù di folletti ed orchi giacevano morte. Cryshal-Tirith era solo un mucchio di macerie bruciacchiate, ed Akar Kessell era sepolto in una tomba ghiacciata.

Gli uomini di Bryn Shander erano ridotti a mal partito e barcollavano per la stanchezza ma, dal modo in cui stringevano risolutamente le mascelle, i mostri superstiti compresero inequivocabilmente che essi avevano tutte le intenzioni di combattere fino all'ultimo respiro. Si erano ritirati con le spalle al muro: non avevano ormai via di scampo.

Nella mente di ogni folletto ed orco che combatteva ancora si insinuarono parecchi dubbi. Benché la loro forza numerica fosse ancora sufficiente per portare a termine la battaglia, molti sarebbero ancora stati falciati prima che i feroci uomini di Ten-Towns e i loro terribili alleati fossero stati piegati. Ed anche in quel caso, quale delle tribù sopravvissute avrebbe proclamato la vittoria? Senza la guida del mago, i superstiti della battaglia avrebbero avuto serie difficoltà a dividere il bottino senza combattere ulteriormente.

La Battaglia della Valle del Vento Ghiacciato non aveva seguito il corso promesso da Akar Kessell.

31
Vittoria?

I soldati di Ten-Towns, insieme ai loro alleati barbari e nani, si erano fatti strada da tutti i lati del vasto campo ed ora erano radunati davanti alla porta settentrionale di Bryn Shander; mentre il loro esercito aveva raggiunto un'eccellente situazione di combattimento con tutti i gruppi, un tempo separati, che miravano insieme all'obiettivo comune della sopravvivenza, l'esercito di Kessell aveva preso la direzione opposta. All'epoca del primo attacco giù per il Passo del Vento Ghiacciato, la causa comune dei mostri era stata la gloria di Akar Kessell, ma adesso Kessell non c'era più e Cryshai-Tirith era stata distrutta: perciò il legame che teneva uniti gli acerrimi nemici di vecchia data, e cioè le tribù rivali di orchi e folletti, aveva cominciato ad allentarsi sempre più.

Gli umani ed il clan di nani guardarono la massa d'invasori con rinnova-

ta speranza, perché dai margini dell'enorme esercito continuavano a staccarsi sagome scure che fuggivano via dal campo di battaglia e si precipitavano verso la tundra.

Tuttavia i difensori di Ten-Towns erano circondati su tre lati, con la schiena rivolta alle mura di Bryn Shander. A quel punto i mostri non si mossero per continuare l'assalto, ma migliaia di folletti mantenevano le loro posizioni tutt'intorno ai campi settentrionali della città.

All'inizio della battaglia, quando gli invasori erano stati colti di sorpresa dai primi attacchi, i capi delle forze difensive avrebbero considerato disastrosa una simile tregua, che rubava loro lo slancio e permetteva ai nemici di raggrupparsi in una formazione più favorevole.

Adesso, però, la pausa fu considerata una benedizione, e per due motivi: dava ai soldati l'occasione di un riposo di cui avevano disperatamente bisogno, e faceva in modo che orchi e folletti si rendessero perfettamente conto della batosta ricevuta. Da questa parte della città il campo era disseminato di cadaveri, moltissimi dei quali erano folletti, e la pila di macerie che un tempo era Cryshal-Tirith non faceva che aumentare la sensazione negativa dovuta alle loro enormi perdite. Le loro file assottigliate non avevano più alcun gigante o folletto che le appoggiasse, e ad ogni secondo che passava un numero sempre maggiore di alleati disertava la causa.

Cassio ebbe il tempo di convocare tutti i rappresentanti sopravvissuti per un breve consiglio.

A poca distanza da lì, Wulfgar e Revjak si incontrarono con Fender Mallot, colui che era stato nominato capo delle forze dei nani in seguito all'inquietante assenza di Bruenor.

«Siamo lieti del tuo ritorno, potente Wulfgar,» disse Fender, «Bruenor sapeva che saresti tornato.»

Wulfgar fece vagare lo sguardo per tutto il campo, cercando un segno della presenza di Bruenor. «Avete qualche notizia di lui?»

«Tu sei stato l'ultimo che l'ha visto,» replicò Fender con aria tetra.

E poi rimasero in silenzio, scrutando la pianura.

«Fammi sentire ancora l'eco della tua scure,» sussurrò Wulfgar.

Ma Bruenor non poteva udirlo.

* * *

«Jensin,» domandò Cassio al rappresentante di Caer-Dineval, «dove sono le vostre donne e i bambini? Sono in salvo?»

«Sani e salvi a Porto dell'Est,» replicò Jensin Brent. «Sono stati già raggiunti dai popoli di Belprato e Fossa di Dougan. Hanno tutte le provviste e la sorveglianza che gli serve. Se quegli sciagurati di Kessell dovessero giungere in città, il popolo lo saprà con sufficiente anticipo da tornare al largo sul Lago Dinneshere.»

«Ma quanto a lungo potrebbero sopravvivere sull'acqua?» domandò Cassio.

Jensin Brent si strinse nelle spalle, e disse: «Fino all'arrivo dell'inverno, immagino. Avrebbero sempre un posto in cui sbarcare, perché gli orchi ed i folletti superstiti non possono assolutamente circondare neanche la metà delle linee costiere del lago.»

Cassio sembrò soddisfatto e si rivolse a Kemp.

«A Boscosolitario,» rispose Kemp alla sua tacita domanda. «E scommetto che stanno meglio di noi! Ai moli hanno barche sufficienti per fondare una città in mezzo a Maer Dualdon.»

«Benissimo,» disse Cassio. «Quindi ci si è aperta un'ulteriore alternativa. Magari potremmo star qui per un po' e poi ritirarci entro le mura della città. I folletti e gli orchi, anche con il loro maggior peso numerico, non potrebbero nemmeno sperare di sconfiggerci, qua dentro.»

Jensin Brent parve allettato dall'idea, ma Kemp aggrottò le sopracciglia. «Così i nostri familiari saranno abbastanza al sicuro,» disse, «ma che ne sarà dei barbari?»

«Le loro donne sono abbastanza forti e capaci di sopravvivere senza gli uomini,» replicò Cassio.

«A me non importa un fico secco di quelle donne puzzolenti,» sbottò Kemp, alzando la voce di proposito in modo che lo sentissero anche Wulfgar e Revjak, i quali stavano confabulando non lontano di lì. «E sto parlando proprio di quei cani randagi! Spero che non vi venga in mente di spalancar loro le porte e invitarli ad entrare!»

Il prode Wulfgar avanzò verso il rappresentante.

Cassio si rivolse rabbiosamente a Kemp. «Testaccia dura che non sei altro!» sussurrò adirato. «La nostra unica speranza è l'unità.»

«La nostra unica speranza è attaccare!» ribatté Kemp. «Ora che li abbiamo terrorizzati, vuoi forse scappare a nasconderti?»

Il re barbaro fece ancora un passo e si fermò davanti ai due consiglieri, sovrastandoli con la sua enorme statura. «Salve, Cassio di Bryn Shander,» disse cortesemente. «Io sono Wulfgar, figlio di Beornegar, e capo delle tribù che sono venute ad unirsi alla vostra nobile causa.»

«Che diavolo può saperne della nobiltà, una razza come la tua?» lo interruppe Kemp.

Wulfgar lo ignorò. «Ho involontariamente sentito buona parte della vostra discussione,» continuò imperturbabile. «Ritengo che il vostro maleducato e irriconoscente consigliere,» si fermò un attimo per controllarsi meglio, «abbia proposto l'unica soluzione possibile.»

Sulle prime Cassio lo fissò confuso, aspettandosi una sfuriata per gli insulti di Kemp.

«L'attacco,» spiegò Wulfgar. «Adesso i folletti sono incerti circa i guadagni che possono sperare di ottenere. Si chiedono perché mai abbiano seguito il malvagio mago in questo luogo maledetto dagli dei. Se gli diamo modo di ritrovare la sete di guerra, si riveleranno un formidabile nemico.»

«Ti ringrazio per le tue parole, re barbaro,» replicò Cassio. «Eppure immagino che quell'ammasso di canaglie non sarebbe in grado di sostenere un assedio. Lasceranno il campo prima di una settimana.»

«Forse,» disse Wulfgar. «Ma anche la tua gente la pagherà cara. Se se ne andranno di loro propria volontà, i folletti non ritorneranno nelle loro caverne a mani vuote. Ci sono ancora parecchie città prive di protezione che essi potrebbero colpire sulla via del ritorno fuori dalla Valle del Vento Ghiacciato.

«E, cosa ancor peggiore, non partirebbero con la paura negli occhi. La ritirata salverà le vite di alcuni dei vostri uomini, Cassio, ma non impedirà il futuro ritorno dei nemici!»

«Allora tu sei d'accordo che dovremmo attaccare?» domandò Cassio.

«I nostri nemici hanno iniziato a temerci. Si guardano intorno e vedono le rovine che gli abbiamo causato. La paura è uno strumento efficace, specialmente contro dei folletti codardi. Completiamo la loro sconfitta, come fece il tuo popolo con il mio cinque anni fa...» Cassio vide che gli occhi di Wulfgar erano pieni di dolore, al ricordo di quell'evento, «... e ricacciamo via quelle bestie schifose nelle loro tane di montagna! Passeranno molti anni prima che si azzardino di nuovo ad assaltare le vostre città.»

Cassio guardò il giovane barbaro con profondo rispetto, nonché un'intensa curiosità. Quasi non riusciva a credere che questi orgogliosi guerrieri della tundra, che ricordavano vividamente il massacro subito per mano degli uomini di Ten-Towns, fossero venuti in aiuto alle comunità peschiere. «In effetti il mio popolo mise in rotta il tuo, nobile re. E in modo brutale, per giunta. Allora, perché sei venuto?»

«È una questione di cui discuteremo una volta completata la nostra mis-

sione,» rispose Wulfgar. «Ed ora cantiamo! Infondiamo il terrore nei cuori dei nostri nemici, e poi distruggiamoli!»

Si voltò verso Revjak ed altri dei suoi capi. «Cantate, prodi guerrieri!» ordinò. «Fate che il Canto di Tempos sia un presagio della morte dei folletti!» Un crescente grido d'esultanza si levò tra le file dei barbari, mentre intonavano orgogliosamente il canto al loro dio della guerra.

Cassio notò che la canzone ebbe un effetto immediato sui mostri più vicini, i quali indietreggiarono e strinsero saldamente le armi.

Il suo volto s'illuminò per un attimo di un sorriso; non comprendeva ancora il perché della presenza dei barbari, ma ora non c'era tempo per le spiegazioni. «Unitevi agli alleati barbari!» gridò ai suoi soldati. «Oggi sarà un giorno di vittoria!»

I nani avevano intonato il lugubre canto di guerra della loro antica patria. I pescatori di Ten-Towns seguirono le parole del Canto di Tempos, dapprima in modo esitante e poi con sempre maggior disinvoltura man mano che le inflessioni straniere e le frasi uscivano dalle loro labbra. Quindi cominciarono a cantare all'unisono, proclamando la gloria delle loro singole città come i barbari facevano con le diverse tribù.

Il ritmo aumentò mentre il volume saliva ad un potente crescendo. I folletti tremarono nell'udire la frenesia dei micidiali nemici; il flusso di disertori che si staccava dal corpo principale si fece sempre più intenso.

E poi, simili ad un'onda assassina, gli umani ed i nani caricarono giù per il pendio.

* * *

Drizzt era sgattaiolato via dal versante meridionale abbastanza in fretta da sfuggire alla furia della valanga, ma si trovava ancora in una situazione pericolosa. Il Monte Kelvin non era molto alto, ma circa un terzo di esso, corrispondente alla vetta, era perennemente coperto di una spessa coltre di neve e brutalmente esposto al vento ghiacciato che dava il nome a questa terra.

Inoltre l'elfo si era bagnato i piedi nella fusione causata da Crenshinibon e, adesso che l'acqua si solidificava intorno alla sua pelle, muoversi nella neve era diventato doloroso.

Decise di andare faticosamente avanti, dirigendosi verso la facciata occidentale, che offriva la miglior protezione contro il vento. Si muoveva in modo violento ed esagerato, spendendo tutte le energie di cui disponeva

per mantenere attivo il flusso della circolazione. Quando raggiunse il margine del picco e cominciò a scendere, dovette muoversi con maggior cautela, temendo che, se faceva scatti improvvisi, avrebbe poi dovuto subire lo stesso destino di Akar Kessell.

Ormai aveva le gambe completamente intorpidite ma continuò a muoverle, dovendo quasi forzare i riflessi automatici.

Ma poi scivolò.

* * *

I feroci guerrieri di Wulfgar furono i primi ad irrompere tra le linee dei folletti, sfondandone la prima fila a forza di terribili colpi. Nessuno, tra i folletti e gli orchi, osava anche solo star di fronte al potente re, ma nella confusione pochi riuscivano a fuggir via dal suo cammino, ed uno dopo l'altro cadevano morti al suolo.

I folletti erano quasi paralizzati dalla paura, e la loro esitazione aveva fatto sì che i primi gruppi incontrassero i selvaggi barbari.

In definitiva, tuttavia, lo sfacelo dell'esercito si produsse nelle ultime file; le tribù che non erano nemmeno rimaste coinvolte nel combattimento cominciarono a domandarsi se fosse realmente saggio continuare la campagna: in ogni caso avevano già ottenuto vantaggi sui loro rivali, indeboliti da pesanti perdite; e questi vantaggi erano sufficienti per poter espandere i propri territori, giù nella Spina Dorsale del Mondo. Poco dopo l'inizio della battaglia, la nube di polvere provocata dai piedi in marcia si levò ancora una volta sopra il Passo del Vento Ghiacciato, mentre dozzine di tribù di orchi e folletti tornavano a casa.

Sui folletti che non potevano facilmente fuggire, l'effetto di quella diserzione di massa fu devastante. Anche il folletto più stupido capiva che l'unica possibilità che il suo popolo aveva di vincere contro gli ostinati difensori di Ten-Towns era lo schiacciante peso numerico.

Aegis-fang colpì ripetutamente mentre Wulfgar avanzava aprendosi un varco di distruzione davanti a sé. Anche gli uomini di Ten-Towns lo schivavano, intimoriti dalla sua forza selvaggia; ma il suo popolo lo guardava con rispetto reverenziale e faceva del suo meglio per seguirne il glorioso esempio.

Wulfgar si faceva largo in mezzo a un gruppo di orchi; Aegis-fang ne colpì uno, lo uccise e gettò a terra quelli dietro di lui; anche il contraccolpo del martello ebbe gli stessi risultati sull'altro fianco: in un colpo solo più di

metà del gruppo di orchi fu ucciso o giacque stordito a terra.

Quelli che rimanevano non provavano alcun desiderio d'affrontare quell'essere umano dotato di forza eccezionale.

Anche Glensather di Porto dell'Est si stava facendo largo in un gruppo di folletti, sperando di incitare il suo popolo con la stessa furia del suo alleato barbaro, ma Glensather non era un gigante dell'imponenza di Wulfgar e non maneggiava un'arma straordinaria come Aegis-fang. Stroncò con la sua spada il primo folletto che incontrò, poi si girò agilmente e ne abbatté un secondo; il consigliere se la cavava bene, ma nel suo attacco c'era un elemento mancante - il fattore cruciale che poneva Wulfgar al di sopra degli altri uomini. Glensather aveva ucciso due folletti, ma non aveva causato tra le loro file il caos necessario per continuare: invece di fuggire come facevano con Wulfgar, i folletti superstiti lo incalzarono da dietro.

Glensather aveva appena raggiunto il re barbaro quando la punta crudele di una lancia gli s'infilò profondamente nella schiena ed uscì dal petto.

Testimone del raccapricciante spettacolo, Wulfgar picchiò in testa al folletto armato di lancia fino a fargli arrivare il capo sul petto. Glensather udì tutto e riuscì persino a ringraziarlo sorridendo debolmente, prima di stramazzare morto al suolo.

I nani procedettero in maniera diversa, rispetto agli alleati; disposti come sempre nella consueta formazione serrata, falciarono simultaneamente file e file di folletti, mentre i pescatori, pensando alla vita delle loro donne e dei loro bambini, combattevano e morivano senza paura.

In meno di un'ora tutti i gruppi di folletti erano stati abbattuti, e mezz'ora dopo anche l'ultimo dei mostri cadde morto sul campo macchiato di sangue.

* * *

Drizzt cavalcò l'onda bianca della valanga che precipitava giù per il fianco della collina; continuava a ruzzolare a più non posso, tentando di aggrapparsi alla punta di ogni macigno che sbucava dalla neve durante la discesa. Quando fu vicino alla base del cappuccio di neve fu sbalzato via dalla valanga e se ne andò rimbalzando sui macigni e le rocce grigie, come se i picchi orgogliosi ed impervi della montagna lo avessero sputato via al pari di un ospite indesiderato.

Si salvò grazie alla propria agilità e ad una buona dose di pura fortuna. Quando finalmente fu in grado di fermare la corsa e trovare un appiglio,

scoprì che le sue numerose ferite erano superficiali: un ginocchio graffiato, il naso sanguinante e, come massimo della gravità, un polso slogato. In retrospettiva, Drizzt dovette ammettere che quella piccola valanga era stata una vera e propria benedizione: infatti gli aveva fatto scendere velocemente la montagna, e non era sicuro che altrimenti sarebbe sfuggito alla stessa morte in una tomba di ghiaccio subita da Kessell.

La battaglia giù a sud era già cominciata; dopo aver udito i suoni del combattimento, Drizzt osservò con curiosità le migliaia di folletti che passavano dall'altra parte della valle, attraversando di corsa il Passo del Vento Ghiacciato, ovvero la prima tappa del loro lungo viaggio di ritorno in patria. L'elfo non era sicuro di ciò che stesse accadendo, ma conosceva la fama di codardi di quelle creature.

Tuttavia non si soffermò a lungo su quei pensieri, perché la battaglia non costituiva più la sua principale preoccupazione; egli seguì mentalmente il cammino verso il mucchio di pietre annerite un tempo appartenute a Cryshal-Tirith. Terminò la sua discesa lungo il Monte Kelvin e si diresse verso la Rotta di Brema - verso il cumulo di macerie.

Doveva scoprire se Regis o Guenhwyvar fossero riusciti a scappare.

* * *

Vittoria.

Ma dopo un primo sguardo alla carneficina che ricopriva il campo accidentato, Cassio, Kemp e Jensin Brent non ne furono granché confortati; essi erano gli unici tre rappresentanti sopravvissuti alla battaglia: gli altri sette erano stati stroncati.

«Abbiamo vinto,» dichiarò Cassio in tono tetro. Gettò uno sguardo addolorato ai soldati che in quel momento stramazzavano a terra, morti: uomini cui in precedenza erano state inferte ferite letali ma che si erano rifiutati di cadere e morire finché non fosse finita. Più di metà di tutti gli uomini di Ten-Towns giaceva morta, e molti altri sarebbero deceduti in seguito, poiché quasi metà di quelli ancora vivi erano stati feriti in maniera irreparabile. Quattro città erano state rase al suolo ed incendiate ed una quinta saccheggiata ed occupata da un'orda di crudeli folletti.

Il prezzo pagato per la vittoria era terribile.

Anche i barbari erano stati decimati; per lo più giovani ed inesperti, essi avevano combattuto con la tenacia tipica della loro razza, ed erano morti accettando il loro fato come una fine gloriosa.

Solo i nani, ormai resi esperti da tante battaglie, ne erano usciti relativamente incolumi. Parecchi erano stati uccisi, alcuni altri feriti, ma per lo più erano ancora pronti a ricominciare la lotta, se solo avessero trovato folletti da ammazzare! Il loro grande cruccio, però, era il fatto che Bruenor fosse ancora disperso.

«Andate dai vostri popoli,» disse Cassio ai colleghi consiglieri. «Poi tornate questa sera, per il consiglio. Kemp parlerà per tutti gli abitanti delle quattro città di Maer Dualdon, Jensin Brent per la gente degli altri laghi.»

«Abbiamo molte cose da decidere e poco tempo per farlo.» disse Jensin Brent. «L'inverno si sta avvicinando in fretta.»

«Sopravviveremo!» dichiarò Kemp con la sua solita aria di sfida. Poi però si accorse degli sguardi cupi che i suoi pari gli gettavano e concesse un ulteriore punto al loro realismo. «Ma sarà una dura lotta.»

«Lo stesso sarà per il mio popolo,» disse un'altra voce. I tre consiglieri si voltarono e videro il gigantesco Wulfgar uscire a lunghe falcate dalla scena polverosa e quasi surrealistica di quel carnaio. Il barbaro era tutto incrostato di sporcizia ed inzaccherato del sangue dei nemici, ma aveva ugualmente l'aspetto di un nobile re. «Richiedo d'essere invitato al vostro consiglio, Cassio. I nostri popoli possono offrirsi reciprocamente molte cose, in questo momento così difficile.»

Kemp ringhiò. «Se avremo bisogno di bestie da soma, allora compreremo dei buoi.»

Cassio scoccò a Kemp un'occhiata minacciosa e si rivolse al suo inaspettato alleato. «Certo che puoi partecipare al consiglio, Wulfgar, figlio di Boernagar. Il mio popolo deve molto all'aiuto che ci hai offerto quest'oggi. Ma ti chiedo ancora una volta: perché sei venuto?»

Per la seconda volta in quel giorno, Wulfgar ignorò gli insulti di Kemp. «Per ripagare un debito,» replicò Cassio. «E forse per migliorare la vita di entrambi i nostri popoli.»

«Uccidendo dei folletti?» domandò Jensin Brent, sospettando che il barbaro avesse dell'altro in mente.

«Per cominciare,» rispose Wulfgar. «Comunque ci sono ancora molte altre cose da raggiungere. La mia gente conosce la tundra ancor meglio degli yeti; ne comprendiamo molti aspetti e sappiamo come sopravviverci. Il vostro popolo trarrebbe beneficio da un'amicizia con noi, specialmente durante i tempi difficili che vi si parano davanti.»

«Bah!» sbuffò Kemp, ma Cassio lo mise a tacere: era infatti molto intrigato da quelle possibilità.

«Ed i barbari che cosa guadagneranno da una simile unione?»

«Un collegamento,» rispose Wulfgar. «Un legame con un mondo di lusso che non abbiamo mai conosciuto. Le tribù hanno tra le mani il tesoro di un drago, ma l'oro ed i gioielli non possono procurare il calore nelle notti d'inverno né il cibo quando la selvaggina scarseggia.

«Voi dovrete affrontare molti lavori di ricostruzione, e noi abbiamo le ricchezze necessarie per assistervi in quest'impresa. In cambio, Ten-Towns offrirà alla mia gente la possibilità di condurre una vita migliore.» Mentre Wulfgar esponeva il suo piano, Cassio e Jensin Brent annuirono in segno d'approvazione.

«E infine la cosa forse più importante,» concluse il barbaro, «è il fatto che noi abbiamo bisogno gli uni degli altri, almeno per il presente. Entrambi i nostri popoli sono stati indeboliti e sono vulnerabili ai pericoli di questa terra. Unendo le forze che ci rimangono riusciremo a passare l'inverno.»

«Tu m'incuriosisci e mi sorprendi,» disse Cassio. «Allora parteciperai al consiglio, col mio personale benvenuto, ed insieme metteremo in atto un piano da cui trarranno beneficio tutti coloro che sono sopravvissuti alla lotta contro Akar Kessell!»

Mentre Cassio si voltava, Wulfgar afferrò Kemp per la camicia con una delle sue enormi mani e lo sollevò con facilità da terra. Kemp colpì ripetutamente il muscoloso avambraccio, ma si rese conto che non sarebbe mai riuscito ad allentare quella morsa d'acciaio.

Wulfgar lo guardava minacciosamente negli occhi. «Per adesso,» disse, «sono responsabile di tutto il mio popolo, e quindi ho ignorato i tuoi insulti, ma verrà il giorno in cui non sarò più re, e allora farai meglio a starmi alla larga!» Poi, con una lieve rotazione del polso, scaraventò il consigliere a terra.

Kemp, per il momento troppo intimorito per essere in collera oppure imbarazzato, rimase seduto dov'era e non reagì. Cassio e Brent si diedero di gomito e ridacchiarono con aria complice.

Ma quelle risate durarono soltanto fino a quando videro arrivare la ragazza, col braccio fasciato di bende insanguinate e la faccia e i capelli ramati tutti ricoperti di uno spesso strato di polvere. Anche Wulfgar la vide, e le sue ferite gli fecero più male delle proprie.

«Catti-brie!» gridò precipitandosi verso di lei, che lo calmò tendendo il palmo.

«Non sono ferita gravemente,» lo rassicurò con un certo stoicismo, ben-

ché fosse evidente che le sue ferite erano alquanto serie. «Comunque non so proprio cosa mi sarebbe successo se non fosse arrivato Bruenor!»

«Hai visto Bruenor?»

«Nei tunnel,» spiegò Catti-brie. «Alcuni orchi sono riusciti ad entrare - forse avrei dovuto far crollare le gallerie, ma non erano in tanti, e sentivo che i nani se la stavano cavando bene, là sopra.

«A quel punto è sceso Bruenor, seguito però da altri orchi. Una trave di sostegno è crollata: penso che sia stato Bruenor a spaccarla, poi non ho visto altro che polvere e confusione.»

«E Bruenor?» domandò ansiosamente Wulfgar.

Catti-brie rivolse lo sguardo attraverso il campo. «È laggiù. Ha chiesto di te.»

* * *

Quando Drizzt raggiunse il mucchio di macerie situate nel punto in cui sorgeva Crishal-Tirith, la battaglia era finita. Pur essendo incalzato dall'orribile scena e dagli echi raccapriccianti dei suoi postumi, egli rimase fermo nel suo proposito, e si avviò verso il fianco del mucchio di pietre.

In realtà si sentiva uno stupido a perseguire una causa tanto disperata: anche qualora Regis e Guenhwyvar fossero riusciti a fuggire dalla torre, come poteva sperare di trovarli?

Continuò testardamente nel suo intento, rifiutandosi di cedere alla logica schiacciante di quei pensieri. Era proprio in questo che egli differiva dai suoi simili, ed era questo che lo aveva fatto infine fuggire dalle eterne tenebre delle loro vaste città: Drizzt Do'Urden si concedeva di provare la compassione.

Si spostò da un lato del cumulo di pietre e cominciò a scavare tra le macerie con le mani nude. Alcuni blocchi più grossi gli impedivano di ispezionare il mucchio in profondità, ma egli non si diede per vinto e si calò addirittura in taluni crepacci strettissimi e precari. Usava poco la mano sinistra, ancora ustionata, mentre la destra cominciò presto a sanguinare per tutto quel lavoro di scavo. Ma l'elfo continuò, dapprima muovendosi intorno al cumulo, e poi issandosi più in alto.

Alla fine fu premiato per la sua perseveranza e per le sue emozioni. Quando giunse in cima alle rovine sentì un'aura di potere magico che lo guidò fino ad una piccola fessura tra due pietre. Vi sporse la mano con cautela, sperando di trovare l'oggetto ancora intatto, e ne estrasse la sta-

tuetta raffigurante il felino; nell'esaminarla le dita gli tremarono, ma non era assolutamente danneggiata: la magia al suo interno aveva resistito al peso delle pietre.

Tuttavia l'elfo provò sentimenti contraddittori, per quel ritrovamento. Pur sentendosi sollevato dal fatto che Guenhwyvar era apparentemente sopravvissuto, doveva anche dedurre dalla presenza della statuetta che Regis non era probabilmente riuscito a scappare da quel campo. Ebbe un tuffo al cuore. Poi s'immerse più a fondo, perché l'occhio gli era caduto su un luccichio proveniente dallo stesso crepaccio; ne estrasse una catena dorata col ciondolo di rubino, e le sue paure vennero confermate.

«Una degna tomba per te, mio coraggioso amico,» disse con tristezza, e decise in quell'istante di chiamare il mucchio di macerie Regis Cairn (tumulo di Regis). Tuttavia non riusciva a capire che cosa avesse potuto separare il nanerottolo dalla sua catenina col ciondolo, perché essa non presentava alcuna traccia di sangue né qualsiasi altro indizio a confermare che Regis la indossasse quando era morto.

«Guenhwyvar,» invocò. «Vieni a me, mia ombra.» Non appena ebbe appoggiato la statuetta davanti a sé, egli cominciò a sentire che emanava le ben note sensazioni. Poi apparve una nebbiolina nera che si tramutò nell'enorme felino, perfettamente illeso e addirittura risanato dalle poche ore trascorse sul suo piano natale.

Drizzt si diresse rapidamente verso il suo compagno, ma si arrestò bruscamente quando una seconda nebbia si formò a breve distanza e cominciò a solidificarsi.

Regis.

Il nanerottolo era seduto con gli occhi chiusi e la bocca spalancata, come se fosse in procinto di dare un succulento morso ad una prelibata quanto immaginaria pietanza. Teneva una mano serrata accanto alle voraci mandibole, e l'altra aperta davanti a sé.

Quando la bocca scattò a vuoto nell'aria, i suoi occhi si spalancarono per la sorpresa. «Drizzt!» gemette. «Dico sul serio, dovresti avvertirmi prima di portarmi via! Questa meravigliosa e stupenda pantera mi aveva procurato un pasto talmente succulento!»

Drizzt scosse la testa e sorrise, con un misto di sollievo e d'incredulità.

«Oh, magnifico,» gridò Regis. «Hai trovato la mia gemma. Pensavo d'averla persa; non so per quale motivo, ma non l'avevo nel viaggio insieme al felino.»

Drizzt gli restituì il rubino. Dunque la pantera era in grado di portare

qualcuno con sé, nei suoi viaggi lungo i piani astrali? Drizzt decise che avrebbe risolto più tardi quest'aspetto del potere di Guenhwyvar.

Accarezzò il collo dell'animale, poi lo lasciò tornare al suo mondo, in cui aveva ancora molte energie da recuperare. «Vieni, Regis,» gli disse in tono severo. «Vediamo in che cosa possiamo renderci utili.»

Regis strinse le spalle con aria rassegnata e seguì l'elfo. Quando furono in cima alle rovine e poterono osservare la carneficina che si estendeva ai loro piedi, il nanerottolo si rese conto dell'enormità di quella devastazione. Sentì che le gambe gli vacillavano, ma riuscì ugualmente, con l'aiuto del suo agile amico, a rifare la discesa.

«Abbiamo vinto?» domandò a Drizzt quando si avvicinarono al livello del campo di battaglia, non sapendo se il popolo di Ten-Towns avesse definito tutto quell'orrore come una vittoria o una sconfitta.

«Siamo sopravvissuti,» lo corresse Drizzt.

Improvvisamente, alla vista dei due compagni, un urlo si levò da un gruppo di pescatori, i quali poi si precipitarono verso di loro gridando di gioia: «L'uccisore del mago e il distruttore della torre!»

Umile come al solito, Drizzt abbassò gli occhi.

«Viva Regis,» continuarono gli uomini, «l'eroe di Ten-Towns!»

Drizzt rivolse al suo amico uno sguardo sorpreso ma divertito. Regis si limitò a fare spallucce, comportandosi come una vittima di un errore, al pari di Drizzt.

Gli uomini afferrarono il nanerottolo e se lo misero in spalla. «Ti porteremo in gloria al consiglio che ha luogo all'interno della città!» proclamò uno di loro. «Più di ogni altro tu hai il diritto di esprimere la tua opinione riguardo alle decisioni che verranno prese!» E poi, dopo un distratto ripensamento, l'uomo disse a Drizzt. «Puoi venire anche tu, elfo scuro.»

Drizzt declinò l'invito. «Tutta la gloria a Regis,» disse, con un ampio sorriso sul volto. «Ah, piccolo amico, tu hai sempre la fortuna di trovare l'oro nel fango in cui si voltolano gli altri!» Quindi diede una pacca sulla spalla al nanerottolo e si mise al suo fianco, mentre la processione aveva inizio.

Regis si guardò indietro e strabuzzò gli occhi come se stesse semplicemente approfittando di un passaggio.

Però Drizzt lo conosceva bene.

* * *

Ma l'elfo non si divertì a lungo.

Prima ancora di spostarsi da quel luogo, due nani lo acclamarono a gran voce.

«Siamo contenti di ritrovarti, amico elfo,» disse uno. L'elfo comprese immediatamente che portavano cattive notizie.

«Bruenor?» domandò.

I nani annuirono. «Giace pressoché morto, anzi potrebbe esserlo già in questo momento. Ha chiesto di te.»

Senza dir altro, i nani condussero Drizzt verso la piccola tenda che avevano montato vicino alle uscite dei tunnel e lo scortarono all'interno.

La tenda era debolmente illuminata dalla luce di alcune candele. Al capezzale del lettino sistemato sulla parete opposta all'entrata stavano Wulfgar e Catti-brie, col capo rispettosamente chino.

Bruenor giaceva sul lettino, con la testa ed il petto avvolti da fasciature macchiate di sangue. Ansimava in modo lento e affannoso, come se stesse per esalare l'ultimo respiro. Drizzt gli si avvicinò, stoicamente determinato a ricacciare indietro le insolite lacrime che stavano spuntando nei suoi occhi color lavanda. Bruenor l'avrebbe voluto più forte.

«È... l'elfo?» boccheggiò Bruenor quando vide la sagoma scura accanto a sé.

«Sono venuto, carissimo amico mio,» replicò Drizzt.

«Per vedermi... partire?»

Drizzt non riuscì a rispondere sinceramente a una domanda così brusca. «Partire?» disse sforzandosi di ridere malgrado il nodo che gli bloccava la gola. «Ne hai superate di peggiori! Non voglio sentir parlare di morte - sennò chi troverebbe Mithril Hall?»

«Ah, la mia patria...» Bruenor parve rilassarsi al sentir pronunciare quel nome, come se pensasse che i suoi sogni l'avrebbero accompagnato per tutto l'oscuro viaggio che gli si parava dinanzi. «Verrai con me, allora?»

«Ma certo,» assentì Drizzt. Guardò Wulfgar e Catti-brie perché l'aiutassero ma essi, persi nel loro dolore, distolsero gli occhi.

«Ma non ora, no, no,» spiegò Bruenor. «Non funzionerebbe, con l'inverno alle porte!» Tossì. «In primavera. Sì, in primavera.» La voce si affievolì, ed egli chiuse gli occhi.

«Sì, amico mio,» acconsentì Drizzt. «In primavera. Ti accompagnerò alla ricerca della tua patria in primavera.»

Bruenor spalancò di nuovo gli occhi: lo sguardo vitreo della morte era stato sostituito da un barlume dell'antico luccichio. Sul suo volto si allargò

un sorriso, e Drizzt fu contento di esser stato in grado di consolare il suo amico sul letto di morte.

L'elfo guardò quindi Wulfgar e Catti-brie e constatò che anche loro due sorridevano. Pareva proprio un sorriso d'intesa, notò Drizzt con curiosità.

Improvvisamente, con grande sorpresa ed orrore da parte di Drizzt, Bruenor si rialzò a sedere sul letto e si strappò via le bende.

«Ecco!» ruggì, mentre gli altri nella tenda ridevano divertiti. «Ormai l'hai detto, ed ho anche i testimoni!»

Dopo esser quasi caduto a terra per lo choc, Drizzt si riprese e lanciò un'occhiataccia a Wulfgar. Il barbaro e Catti-brie si sforzavano palesemente per trattenere una risata.

Wulfgar strinse le spalle, e gli scappò un risolino. «Bruenor mi ha detto che mi avrebbe ridotto all'altezza di un nano, se avessi osato dire una parola!»

«E l'avrebbe fatto di sicuro!» aggiunse Catti-brie. I due uscirono poi in fretta. «C'è un consiglio a Bryn Shander,» spiegò precipitosamente Wulfgar. Fuori dalla tenda, si udì la loro risata risuonare indisturbata.

«Accidenti a te, Bruenor Martello di guerra!» disse l'elfo tutto imbronciato. Poi, incapace di trattenersi oltre, gettò le braccia intorno al corpo tozzo del nano e l'abbracciò.

«Fa' pure,» borbottò Bruenor, accettando l'abbraccio, «ma sii rapido. Abbiamo un sacco di lavoro da fare, quest'inverno! La primavera arriverà prima che ce ne accorgiamo, ed il primo giorno di tepore partiremo per Mithril Hall!»

«Quando vorrai tu,» rise Drizzt, troppo sollevato per arrabbiarsi contro quell'inganno.

«La spunteremo, elfo!» gridò Bruenor. «Noi la spuntiamo sempre!»

Epilogo

Gli abitanti di Ten-Towns ed i loro alleati barbari dovettero affrontare un inverno difficile, ma mettendo insieme i talenti e le risorse di ciascuno riuscirono a sopravvivere. Durante quei lunghi mesi si tennero molti consigli, in cui Cassio, Jensin Brent e Kemp rappresentavano il popolo di Ten-Towns, mentre Wulfgar e Revjak parlavano a nome delle tribù barbare. Il primo problema da risolvere fu quello di riconoscere ufficialmente ed accettare l'alleanza tra i due popoli, benché vi fossero parecchie opposizioni da entrambe le parti.

Durante il brutale inverno, le città che non avevano subito razzie da parte dell'esercito di Akar Kessell furono stipate di profughi. La ricostruzione cominciò con i primi accenni della primavera; quando la regione fu ben avviata sulla via della ripresa, e dopo il successo della spedizione barbarica che, grazie alle istruzioni di Wulfgar, ritornò col tesoro del drago, si tennero alcuni consigli per dividere le città tra gli abitanti sopravvissuti. I rapporti tra i due popoli s'interruppero bruscamente più volte e furono riallacciati solo grazie alla presenza dominante di Wulfgar ed alla calma strategica di Cassio.

Quando finalmente fu tutto sistemato, ai barbari fu affidato l'incarico di ricostruire le città di Brema e Caer-Konig, e i senzatetto di Caer-Konig furono trasferiti nella città ricostruita di Caer-Dineval; ai profughi di Brema che non volevano convivere con gli uomini della tribù, invece, furono offerte delle dimore nella nuova città di Targos.

Era una situazione difficile, in cui i tradizionali nemici furono costretti a metter da parte le differenze e a vivere in stretto contatto. Nonostante la vittoria della battaglia, gli abitanti di Ten-Towns non riuscivano a ritenersi vincitori. Ciascuno di loro aveva sofferto tragiche perdite e nessuno aveva guadagnato nulla da quel combattimento.

Tranne Regis.

Al nanerottolo opportunista fu concesso il titolo di Primo Cittadino e la casa più bella di tutta Ten-Towns per il ruolo svolto nella battaglia. Cassio regalò prontamente la sua casa al «distruttore della torre». Regis accettò l'offerta di Cassio e tutti gli altri numerosi doni che gli piovvero da ogni città: pur rendendosi conto di non meritarsi veramente quelle lodi spertica-te, egli giustificava la propria fortuna considerandosi un socio del modesto elfo. E dato che Drizzt non aveva intenzione di venire a Bryn Shander per raccogliere gli onori, Regis ritenne fosse proprio dovere farlo in vece sua.

Questo era esattamente il genere di vita comoda e viziata che aveva sempre desiderato; godeva moltissimo di tutto quell'eccessivo sfarzo, anche se in seguito avrebbe appreso che la fama può costare un prezzo molto alto.

* * *

Drizzt e Bruenor avevano trascorso l'inverno impegnati nei preparativi per la loro ricerca di Mithril Hall; l'elfo intendeva mantenere la sua parola nonostante l'inganno, perché tutto sommato la vita non era molto cambiata

per lui dopo la battaglia. Pur essendo il vero eroe di quella guerra veniva ancora appena tollerato dalla gente di Ten-Towns; anche i barbari, ad eccezione di Wulfgar e Revjak, lo evitavano apertamente, mormorando preghiere ai loro dei quando lo incrociavano inavvertitamente per strada.

L'elfo, però, sopportava d'essere scansato col suo caratteristico stoicismo.

* * *

«In città corre voce che tu abbia ceduto a Revjak il tuo posto nel consiglio,» disse Catti-brie a Wulfgar durante una delle sue frequenti visite a Bryn Shander.

Wulfgar annuì. «È più anziano e più saggio di me da molti punti di vista.»

Catti-brie fissò Wulfgar con lo sguardo indagatore, e imbarazzante, dei suoi occhi scuri. Sapeva che Wulfgar aveva altri motivi per rinunciare alla corona. «Tu vuoi andare con loro,» disse lei senza giri di parole.

«Lo devo all'elfo,» fu l'unica spiegazione di Wulfgar, che si girò dall'altra parte; non aveva nessuna voglia di discutere con quella caparbia ragazza.

«Stai ancora evitando la mia domanda,» rise Cattie-brie. «Tu non lo fai per pagare qualche debito! Ci vai soltanto perché hai scelto la strada!»

«Che puoi saperne tu della strada?» brontolò Wulfgar, irritato dal fatto che ancora una volta lei aveva colto dolorosamente nel segno. «Che puoi saperne dell'avventura?»

Gli occhi di Catti-brie scintillarono in modo disarmante. «Ne so qualcosa,» affermò decisa. «Ogni giorno in qualsiasi luogo è un'avventura; è questo che tu non hai ancora imparato; e allora la vai a cercare in posti lontani, sperando di placare la sete d'eccitazione che hai nel cuore. Dunque va' pure, Wulfgar della Valle del Vento Ghiacciato: segui la via del cuore e sii felice!

«Forse quando tornerai avrai compreso quanto sia eccitante essere semplicemente vivo.» Lo baciò sulla guancia e scappò via verso la porta.

Wulfgar la chiamò, piacevolmente sorpreso da quel bacio. «Forse allora le nostre discussioni saranno più piacevoli!»

«Ma non altrettanto interessanti!» fu la sua risposta di commiato.

* * *

Una bella mattina di primavera, per Drizzt e Bruenor giunse finalmente il momento di partire. Catti-brie li aiutò a riempire gli zaini.

«Una volta che avrò sistemato un po' di cose, ti porterò con me laggiù!» disse per l'ennesima volta Bruenor alla ragazza. «Sono certo che ti brilleranno gli occhi, quando vedrai i fiumi argentei di Mithril Hall!»

Catti-brie sorrise con indulgenza.

«Sei sicura che te la caverai bene, allora?» chiese Bruenor, questa volta con maggior serietà. Sapeva che non avrebbe avuto problemi, ma il suo cuore era pieno di apprensione paterna.

Il sorriso di Catti-brie si allargò. Avevano già fatto questa discussione almeno un centinaio di volte, durante l'inverno. Lei era contenta che il nano andasse laggiù, anche se le sarebbe mancato moltissimo, perché era chiaro che non sarebbe mai stato soddisfatto finché non avesse almeno provato a trovare la sua patria ancestrale.

E sapeva meglio di qualsiasi altro che Bruenor sarebbe stato in ottima compagnia.

Bruenor era soddisfatto; adesso era tempo di partire.

I compagni si accomiatarono dai nani e si diressero verso Bryn Shander per salutare i loro due amici più cari.

Nella tarda mattinata giunsero a casa di Regis e trovarono Wulfgar seduto ad aspettarli sui gradini, con lo zaino ed Aegis-fang appoggiati accanto a sé.

Mentre si avvicinava, Drizzt lanciò un'occhiata curiosa a quegli oggetti, avendo quasi intuito le intenzioni di Wulfgar. «Ben incontrato, Re Wulfgar,» disse. «Sei di partenza per Brema, o magari per Caer-Konig, per sorvegliare i lavori del tuo popolo?»

Wulfgar scosse la testa. «Non sono più re,» replicò. «Ho deciso di lasciare i consigli e i discorsi agli uomini più anziani di me, io ne sono già saturo. È Revjak il portavoce delle tribù della tundra, adesso.»

«E allora tu che farai?»

«Vengo con voi,» replicò Wulfgar. «Per ripagare il mio ultimo debito.»

«Tu non mi devi nulla!» dichiarò Bruenor.

«Ho saldato il mio debito con te,» assentì Wulfgar. «Ed ho ripagato anche tutto ciò che dovevo a Ten-Towns, e alla mia gente. Ma c'è ancora un debito di cui non mi sono liberato.» Si girò e guardò Drizzt con aria risoluta. «Verso di te, amico elfo.»

Drizzt non trovò le parole per rispondere; diede una pacca sull'enorme

spalla del barbaro e sorrise calorosamente.

* * *

«Vieni con noi, Pancia-che-brontola,» disse Bruenor al termine di un eccellente pranzo nel palazzo. «Quattro avventurieri nella tundra aperta. Ti farà bene e ti aiuterà a perdere un po' di quella tua pancia!»

Regis si afferrò la ciccia con entrambe le mani e se la scosse lievemente. «La mia pancia mi piace e voglio tenermela, grazie tante. Anzi, stavo pensando di renderla ancora più grossa!

«Non riesco invece a capire come mai insistiate tanto nella vostra ricerca,» disse in tono più serio. Durante l'inverno aveva passato molte ore a cercar di dissuadere Drizzt e Bruenor dall'intraprendere quel folle progetto. «Qui possiamo fare una bella vita comoda; perché ci tenete tanto ad andarvene?»

«Nella vita ci sono cose più importanti del buon cibo e dei soffici cuscini, mio piccolo amico,» disse Wulfgar. «Nel nostro sangue brucia la passione per l'avventura. Adesso che la regione è in pace, Ten-Towns non può più offrire l'eccitazione del pericolo o la soddisfazione della vittoria.» Drizzt e Bruenor annuirono in segno d'approvazione, ma Regis scosse il capo.

«E poi avresti il coraggio di definire lussuoso questo miserabile posto?» ridacchiò Bruenor, schioccando le dita tozze. «Quando tornerò da Mithril Hall ti costruirò una casa grande il doppio di questa, tutta incastonata di gemme come tu non ti sogni nemmeno!»

Ma Regis aveva ormai deciso che non avrebbe più partecipato ad altre avventure. Terminato il pranzo, accompagnò i suoi amici alla porta. «Se per caso tornate qui...»

«La tua casa sarà il primo posto in cui ci fermeremo,» lo rassicurò Drizzt.

Quando uscirono s'imbatterono in Kemp di Targos, che era in piedi dall'altra parte della strada di fronte alla porta di Regis: in loro attesa, a quanto pareva.

«Sta aspettando me,» spiegò Wulfgar, sorridendo per il fatto che Kemp avrebbe fatto di tutto pur di liberarsi di lui.

«Addio, buon rappresentante,» gridò Wulfgar, facendo un gran inchino. *«Prayne de crabug ahm rinedere be-yogt iglo kes gron.*»

Kemp fece un gesto osceno in direzione del barbaro e si allontanò a

grandi passi. Regis si piegò in due dal ridere.

Drizzt riconobbe le parole, ma non comprendeva come mai Wulfgar le avesse rivolte a Kemp. «Una volta mi dicesti che quelle parole erano un antico grido di battaglia,» osservò. «E allora perché mai le hai offerte all'uomo che più disprezzi?»

Wulfgar balbettò una spiegazione qualsiasi, per liberarsi presto da quell'impiccio, ma Regis rispose per lui.

«Grido di battaglia?» esclamò il nanerottolo. «Ma se non è altro che una vecchia imprecazione delle madri di famiglia barbare, generalmente riservata ai barbari padri di famiglia adulteri.» L'elfo socchiuse gli occhi color lavanda e fissò il barbaro, mentre Regis continuava. «Significa: che i pidocchi di mille renne possano annidarsi nei tuoi genitali.»

Bruenor scoppiò a ridere fragorosamente, e Wulfgar lo seguì. Anche Drizzt non riuscì a trattenere le risa.

«Forza, andiamo: abbiamo una lunga giornata davanti a noi,» disse l'elfo. «Cominciamo quest'avventura: dovrebbe rivelarsi interessante!»

«Dove andrete?» domandò Regis con aria triste. Una piccola parte di lui invidiava veramente i suoi amici: dovette ammettere che gli sarebbero mancati.

«Per prima cosa, andremo a Brema,» replicò Drizzt. «Là completeremo le nostre provviste e poi ci dirigeremo verso sudovest.»

«Verso Luskan?»

«Forse, se così vorrà il destino.»

«Buona fortuna,» augurò Regis ai tre compagni che si allontanavano senz'altri indugi.

Regis li guardò scomparire all'orizzonte, chiedendosi come aveva fatto a scegliersi degli amici così stolti. Poi fece spallucce e tornò nel suo palazzo - c'era ancora un sacco di cibo avanzato dal pranzo.

Qualcuno lo fermò prima che varcasse la soglia.

«Primo Cittadino!» lo chiamarono dalla strada. La voce apparteneva ad un magazziniere della sezione meridionale della città, dove le carovane dei mercanti si fermavano a caricare e a scaricare le merci. Regis attese che gli si avvicinasse.

«C'è un uomo, Primo Cittadino,» disse il magazziniere, inchinandosi in segno di scusa per aver disturbato una persona così importante. «Un uomo che cerca di te. Afferma d'essere un rappresentante della Società degli Eroi di Luskan, inviato per richiedere la tua presenza alla loro prossima riunione. Ha detto che ti pagherebbe bene, in caso tu accettassi.»

«Il suo nome?»

«Non l'ha detto, mi ha soltanto dato questa!» Il magazziniere apri una piccola borsa piena di monete d'oro.

Regis non aveva bisogno di sapere altro. Partì immediatamente per l'appuntamento con l'uomo di Luskan.

Per l'ennesima volta Regis ebbe salva la vita per pura fortuna, poiché riuscì a vedere il forestiero prima che questi lo vedesse. Riconobbe immediatamente quell'uomo, pur non avendolo visto da anni, grazie all'elsa incastonata di diamanti della spada che gli pendeva al fianco; Regis aveva spesso pensato di rubargli quella splendida arma, ma sapeva porre un limite alla propria avventatezza. Quella spada apparteneva ad Artemis Entreri.

Il primo sicario di Pascià Pook.

* * *

I tre compagni lasciarono Brema prima dell'alba del giorno dopo. Ansiosi di cominciare l'avventura, si erano alzati presto e si erano già inoltrati di parecchio nella tundra quando i primi raggi del sole spuntarono dall'orizzonte orientale dietro di loro.

Tuttavia Bruenor non fu molto sorpreso alla vista di Regis che arrancava nella pianura deserta tentando di raggiungerli.

«Si è di nuovo cacciato nei guai, oppure io sono uno gnomo barbuto,» ridacchiò il nano guardando Wulfgar e Drizzt.

«Felice d'incontrarti,» disse Drizzt. «Ma non ci eravamo già detti arrivederci?»

«Ho deciso che non potevo permettere a Bruenor di ficcarsi in qualche guaio senza che io gli fossi accanto per salvarlo,» sbuffò Regis, cercando di recuperare il fiato.

«Vieni con noi?» brontolò Bruenor. «Non ti sei portato le provviste, sciocco di un nanerottolo!»

«Io non mangio mica molto,» lo implorò Regis, con una nota di disperazione nella voce.

«Bah! Veramente tu mangi più di noi tre messi insieme! Ma non importa, ti faremo venire con noi ugualmente.»

La faccia del nanerottolo s'illuminò di gioia, e Drizzt sospettò che l'intuizione del nano riguardo ai guai in cui Regis si era cacciato non fosse poi lontana dalla verità.

«Saremo in quattro, allora!» esclamò Wulfgar. «Ognuno rappresenterà la

propria razza: Bruenor i nani, Regis i nanerottoli, Drizzt Do'Urden gli elfi ed io gli umani. Proprio una bella truppa!»

«Penso che difficilmente gli elfi sceglierebbero un elfo scuro come loro rappresentante,» osservò Drizzt.

Bruenor sbuffò. Credi forse che i nanerottoli sceglierebbero Pancia-che-brontola come campione?»

«Tu sei pazzo, nano,» ribatté Regis.

Bruenor lasciò cadere lo scudo a terra, balzò intorno a Wulfgar e si fermò proprio davanti a Regis. Lo afferrò per le spalle, con la faccia contorta in un'espressione di finta rabbia, e lo sollevò per aria.

«Esatto, Pancia-che-brontola!» gridò selvaggiamente Bruenor. «Sono matto! e sta' attento a non tagliare mai la strada ad uno più matto di te!»

Drizzt e Wulfgar si scambiarono un'occhiata divertita.

Pareva proprio che sarebbe stata un'avventura interessante.

E col sole che sorgeva dietro alle spalle e le tenebre che si attardavano davanti a loro, i quattro ripresero il cammino.

Alla ricerca di Mithril Hall.

Ogniqualvolta un autore intraprende un progetto come questo, in specie se si tratta del suo primo romanzo, accade inevitabilmente che alcune persone lo aiutino a portare a termine l'impresa.

La pubblicazione di un romanzo implica tre elementi: un certo talento, una mole di duro lavoro e una buona dose di fortuna. I primi due elementi possono essere controllati dall'autore; per il terzo, invece, occorre essere nel posto giusto al momento giusto e trovare un redattore che creda nell'abilità e nella capacità dello scrittore di dedicarsi totalmente allo scopo.

Pertanto ringrazio di cuore la TSR, e in particolare Mary Kirchoff, per aver dato una «chance» ad un autore alle prime armi come me, e per avermi guidato durante tutto il processo.

Scrivere negli anni '80 non è più solo un esercizio di creatività, perché si sono rese necessarie una serie di conoscenze d'alta tecnologia. Nel caso de *Le lande di ghiaccio*, ho avuto anche in questo la fortuna dalla mia parte. Mi considero infatti fortunato ad avere un amico come Brian P. Savoy, il quale ha messo a mia disposizione la sua esperienza nel campo dell'informatica, per poter limare il testo dal punto di vista stilistico.

Ringrazio anche i miei consiglieri personali, Dave Duquette e Michael LaVigueur, per avermi indicato quali fossero i punti forti e deboli della prima stesura; mio fratello, Gary Salvatore, e il resto del mio gruppo di

gioco AD&D: i miei ringraziamenti a Tom Parker, Daniel Mallard e Roland Lortie per la loro continua ispirazione nello sviluppo di personaggi eccentrici che fossero adatti a indossare il mantello di un eroe in un romanzo fantasy.

Infine, ringrazio l'uomo che mi ha introdotto per primo nel mondo del gioco AD&D, Bob Brown. Da quando ti sei trasferito (e hai portato via con te il fumo della tua pipa), l'atmosfera intorno al tavolo da gioco non è più la stessa.

FINE